80 SAYFA

MORTAL KOMBAT 4: TÜM HAREKETLER...

AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
AĞUSTOS
1998
SAYI: 40
650.000 TL
(KDV DAHİL)

# GAMESHOW

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

01

THE OPERATIONAL: ART OF WAR

S.W.O.S.

DOMINION

THE X-FILES

WAR GAMES

I-PANZER'44

TEAM APACHE

RISING LANDS

INDUSTRY GIANT

FINAL FANTASY VII

X-COM: INTERCEPTOR

DEATHTRAP DUNGEON

B-BÖLGESİ, CHEATS, ENGİN ABLA, INTERNET, FRP VE MAGIC KÖŞELERİ

# YÜKSEL

## CD - KİTAP - KIRTASİYE - FOTOKOPİ

**YÜKSEL CAD. No: 19/B**
**KIZILAY / ANKARA**
**TEL: 0312 417 2283**

MAGIC The Gathering

EXODUS

TEMPEST

Weatherlight

MIRAGE

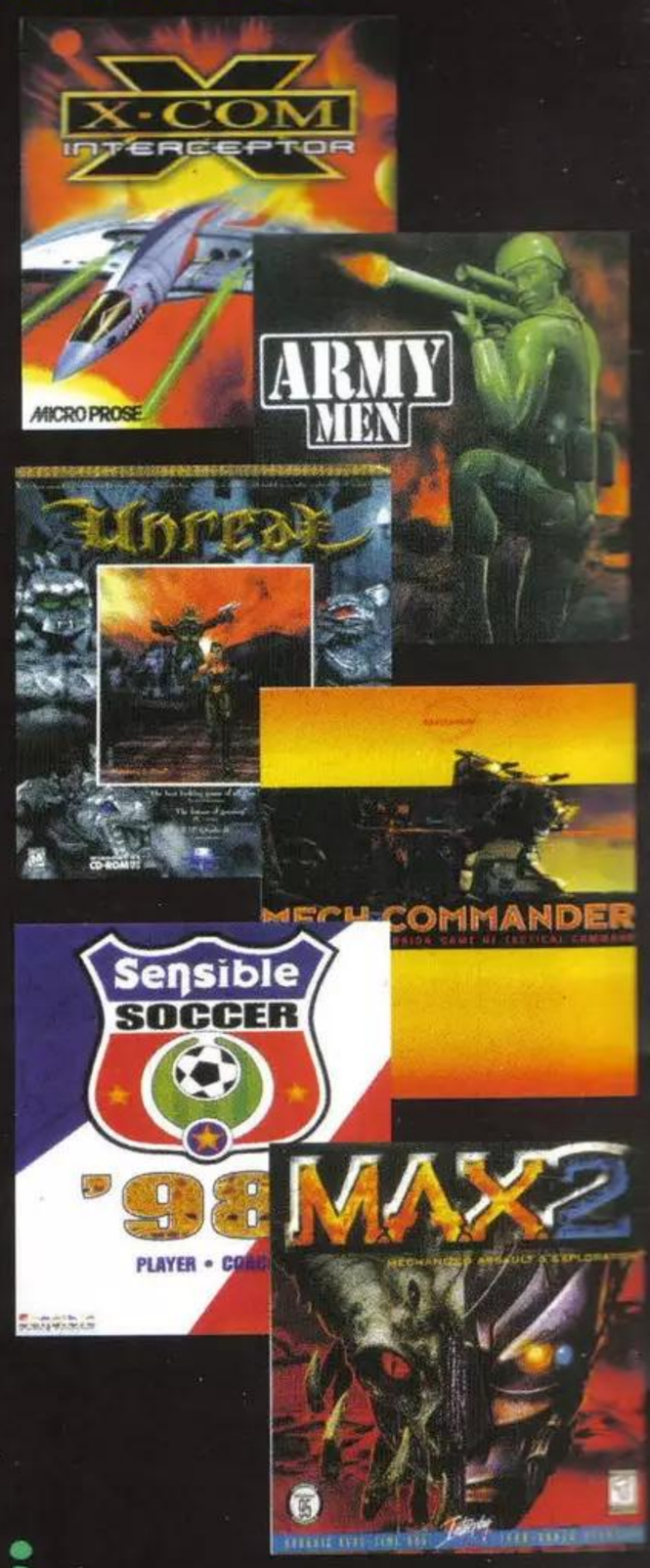
STRONGHOLD

FIFTH EDITION

AND ALL CAMPAIGNS

STAR WARS CUSTOMIZABLE CARD GAME™

Jim Lee's C23




EN YENİ CD OYUNLARI

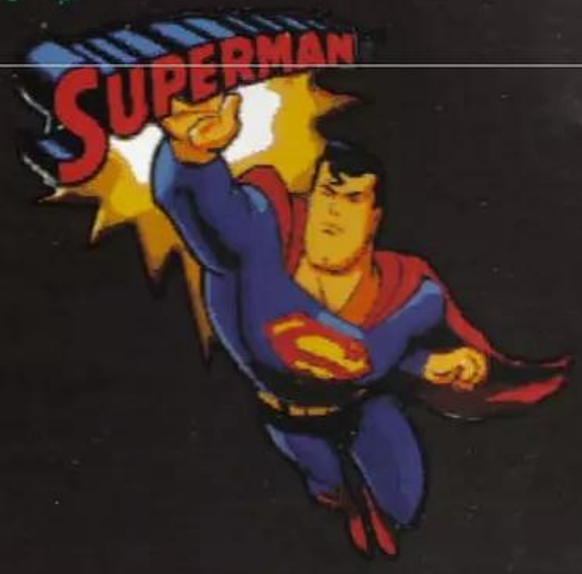
MAGIC THE GATHERING KARTLARI,

FRP İLE İLGİLİ ARADIĞINIZ HER ŞEY,

ZENGİN KİTAP ve KIRTASİYE ÇEŞİTLERİ ve

DC COMICS ve FRP ROMANLARINDAKİ

ARŞİVİMİZLE HİZMETİNİZDEYİZ




**TÜM ÇEŞİTLER DİĞER MAĞZAMIZDA DA MEVCUTTUR**

# COLLEGE

**CD - KİTAP - KIRTASİYE**
**ZİYA GÖKALP CAD. No: 45/A**
**KIZILAY / ANKARA**
**TEL: 0312 432 2612**

# URZA'S SAGA

## EYLÜL'E AZ KALDI!

# MAGIC

## The Gathering


**GEREKLİ ŞEYLER** Apdi İpekçi Cad.Reasürans Çarşısı No:61 Dükkan 12 Teşvikiye/İSTANBUL Tel: (0212) 2404057 **HAMMER MÜZİK:** Mühürdar Cad.Akmar Pasajı 70/12 Kadıköy/İSTANBUL Tel:(0216)3489998 **PERLA BİLGİSAYAR:** Bağdat Cad. No:392/5 Şaşkınbakkal/İSTANBUL Tel:(0216)3857106 **KAMER BİLGİSAYAR:** Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.No:2/5 Beşiktaş/İSTANBUL Tel:(0212)2600225 **SİHİR CAFE:** Ihlamurdere Cad,Altıbaş Sok. No:27 Beşktaş/İSTANBUL Tel:(0212)2279955, **GÜRCOM BİLGİSAYAR:** Rumeli Cad. Itır Sok. No:3 Osmanbey/İSTANBUL Tel:(0212)2472490 **BAMBİNO OYUNCAK:** Alkent Alışveriş Merkezi F4/03 Tepeçik yolu Etiler/İSTANBUL Tel: (0212)2573499 **KOLEJ KIRTASİYE:** Ziya Gökalp Cad. No:45/A Kızılay/ANKARA Tel:(0312)4322612 **OVERSOUL:** Tunalıhilmi Cad. Aynalı Pasajı No:89/47 Kavaklıdere/ANKARA Tel:(0312)4660965 **FRP BİLGİSAYAR:** Tunalıhilmi Cad. Ertuğ Pasajı No:88/76 Kavaklıdere/ANKARA Tel:(0312)4278906 **RLC Limited Şti.** Nenehatun Cad. No:93/6 Gaziosmanpaşa/ANKARA Tel:(0312)4462261 **İLETİŞİM KİTAPEVİ** 1443 Sok. No:48/A Alsancak/İZMİR Tel:(0232)4632303

Wizards OF THE COAST®

**Türkiye Distribütörü, Büyük Mavi Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd. Şti.**
Abdi İpekçi Cad. Milli Reasürans Çarşısı No:61 D.12 Teşvikiye/Nişantaşı/İSTANBUL Tel: 212 2404057 Fax: 212 2464574 E-MAil:coskunk@turk.net

Wizard of the Coast, Magic the Gathering and Urza's Saga are registered trademark of Wizard Of The Coast © 1998 Wizard Of The Coast

# GAMESHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
**M. EMİN GÜR**

Genel Yayın Yönetmeni
**MERT TOPÇU**

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
**TİMUR ÇATAKLI**

Yayın Danışmanı
**POLAT YARIŞÇI**

Reklam Sorumlusu
**ENGİN SÜZEN**

Halkla İlişkiler
**HAYRETTİN CENANİ**

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
**MERT TOPÇU**

Web Master
**TİMUR ÇATAKLI**

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
**Tuğhan Arslan, Burak Bayburtlu, Burçak Caner, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Muammer Derebaşı, Ahmet Ergen, Özgür Gültekin, Can Kantarcı, Mennan Kara, Engin Süzen, Mert Topçu, Emir Turan, Polat Yarışçı, Hüseyin Yeşilbaş**

Renk Ayrımı
**Diacan (212) 519 45 49**

Baskı ve Cilt
**Şan Ofset (212) 233 05 88**

Genel Dağıtım
**BİR-YAY A.Ş.**

Yazışma Adresi
**Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul**

Telefon
**(212) 260 02 25**
**(212) 260 37 76**

Fax
**(212) 259 07 91**

E-Mail
**meg@gsmnet.com**

Web Site
**http://www.gsmnet.com**

Hesap Numaraları
**İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-2420980**
**Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1**


**NOT:**
- Abi sana bi şey soracam.
- Sor bakalım.
- Sen benden çok eskisin bu alemde. Hep merak ederim. Sen ilk nasıl başladın bu işlere.
- Hangi işlere ?
- Yani ilk olarak ne zaman dedin **"GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir.Öyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir"** diye.
- Çok oldu aslanım çooook. 4 sene oluyor nerdeyse.
- Abi sen de az salak değilmişsin bea. 4 senedir bu iş yapılır mı ehehehe
- Gel lan buraya. Sen aç, arkanla dalga geç. Seni keraneci seni!

## M. MACHINES2

Efsanevi arabalar geri döndü. Tek bilgisayar başında, birden fazla kişinin zevkle oynayacağı, üstten görünüşlü minicik arabalar. Ha! Bi de Muder Strikes Back! 10

## D.T. DUNGEON

Zibil gibi çoğalan Tomb Raider taklitlerinden birisi ama iyisi (kafiye de yaparım). Bol düşman, bol mekan, oluk oluk kan, parça parça vahşet ve alabildiğine macera. Kesin oynayın! 12

## WAR GAMES

Electronics Arts kankadan 3D real-time strateji. Son zamanlarda gelen RTS'ler arasında kesinlikle reformist çizgiler taşıyan ama konformist yapısı ile çelişkiye düşen bir eser. 14

## THE X-FILES

Dizisini seyretmek nasip olmadı ama oyunu öyle bir oynadık ki, dizisini biz bile çekeriz. Hakkatten film gibi oyunmuş. Bu arada dizinin filmi de çok yakında sinemanızda. 18

## LEAGUE of PAIN

Rezil bir oyun öyle diyim!! Ama siz bana inanmayın, yine de kuşkulanmaktan da geri kalmayın hatta ve hatta septik altıncı hissinizi harekete geçirin ve bu oyunu almayın!!! 22

## SUBSPACE

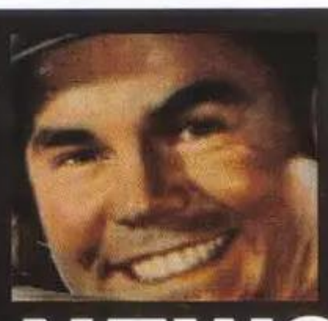
Internet üzerinde oynanan dup-dup. Dünya üzerinde aynı anda milyonlarca Player'ın oynayabileceği bir alt yapıya sahip olan inanılmaz bir shoot'em up (dup-dup daha iyi bea). 24

## TEAM APACHE

Son zamanların modası 3DFx olmadan da gayet güzel bir performans sergileyen enfes nitelikte bir helikopter simulasyonu. Ama biraz kazık diyorlar!!! 26

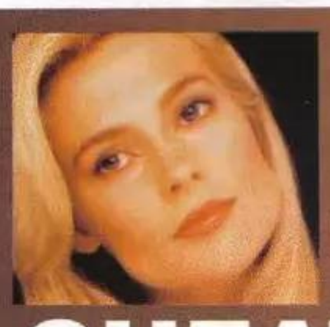
## SWOS 98

Küçük minnacık arddan bacaklı adamların bir topun peşinde koşma öyküsünü anlatan action adventure değil tabii. SWOS 98 işte. Kusmak serbest!!! 28




B BÖLGESİ 62

NEWS 04




E. ABLA 70

CHEATS 66

SAYI: 40

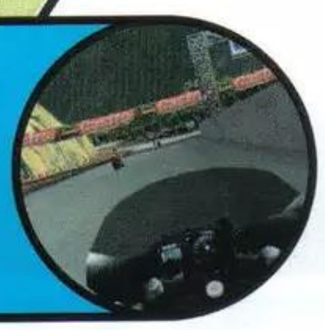
# DOMINION

Dört farklı ırkla oynanan real-time stratejilere çok fazla bir yenilik
30 getirmeyen ama yine de denenmesinde fayda görülen keyifli bir tecrübe olabilir belki (nası bi cümle bu ya!).

# ART OF WAR

Bu ay stratejilerden gidiyoruz ancak bu defa harbi bir strateji ile
34 karşı karşıyayız. Basit RTS"lerden sonra Turn Base'in o baba havasına dönüş yapmak için birebir.

# SUPER BIKE



Cümlenin içinde Bike ismi geçiyorsa anlayın ki o oyun 8-10 yaş
38 arasına hitap ediyordur ama bu sefer Super bike bizim gibi kaşarları bile tatmin etti. Zor, çok zor...

# X-COM INT.

Koskoca güzelim efsaneyi sen tut lümpence emellerin için rezil
42 rüsva et. Boyun posun devrilsin Microprose. Çekilin yıkılın karşımdan mikroposalar.

# iPANZER 44

Nedir bu ikinci cihan harbinden çektiğimiz. Gavur birbirini yemiş
44 bitirmiş biz hala yok simulasyonu, yok stratejisi uğraş dur. Bizim için savaş bitmedi. Alın size tanklısından bir tane daha

# RISING LANDS

Settlers türevi RTS aday adayı (ne demekse!). Eski dost Microids'i
46 yeniden dijital dünyada görmek bizi heyecanlandırsa da doğrusu oyun için çok olumlu hissiyatlar içinde değiliz.

# INDUS. GIANT

Kapitalizm tarzı kansız bir Strateji. Bir oyuna güzel diye
50 atfedilebilecek herşey var. Sıkıcı günlerinize dermen olacak, ışık gibi doğacak bu oyunu kaçırmayın sakın!!

# M.K. 4

Kol kafa bacak kırıp koparmaya kaldığımız yerden devam
54 ediyoruz. Daha iyi grafikler, yeni hareketler, yeni kahramanlar, yeni mekanlar yani Mortal Kombat ölmedi!

**Gelecek ay görüşmek üzere...**

☒ M.Emin Gür


MAGIC 75

FRP 72

ARARIM 76

ONLINE G. 78

# TOMB RAI

Hadi canım hadi, öbür habere geçelim lütfen. Güzeller güzeli Lara'mla beni başbaşa bırakın üçüncü defa. Venedik kanallarında dolaştık biz onunla, Okyanusların diplerine daldık beraber. Onun güzel evinde başladı mutlu beraberliğimiz, Himalayalara kadar uzandı oradan. Ayı köpek öldürdük, çiçek kopardık, civciv ezdik. Hatta bir kere saçını bile çekmiştim (yaa öyle kolay bişey sanmayın, kodu mu oturtuyor). En son mutlu bir yılbaşı gecesi geçirdik beraber. O zamandan beri ne gördüm ne de haberini alabildim. Ta ki bu son haberler ve fotoğraflar elime geçinceye kadar. Görmeyeli pek çok yeni hareket öğrenmiş ve biraz daha güzelleşmiş gibi sanki. Bu arada benden ayrı olduğu zaman içinde bir de film çevirmiş. On parmağında on marifet. Ama düşmanları da boş durmamış

# HEROES M&M3

Kimi bilgisayar oyuncuları anlayamaz, neden HoMM serisinin bu kadar sevildiğini. Herhangi bir Turn-Based starteji oyunundan ne farkı olduğunu merak eder. Onlar için kendimizi yormayalım boşuna. Direk HoMM sevenler için açıklamalara geçiyorum bu yüzden. Evet en sonunda beklenen oyunla ilgili bir kaç haber geçti elime.

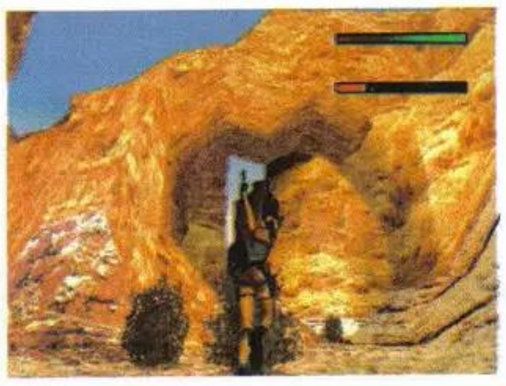
Pek çoğunuz umduğunuzdan da fazlasını bulacaksınız HOMM III'de. Grafik olayındna girecek olursak; en baştan artık 800*600 çözünürlük oyuna dahil edilmiş ve oyunda ki bütün objeler 3D render'la yapılmış. Ayrıca savaş ekranları eskisine oranla %50 daha büyük olacak. 8 adet yerleşim, 16 çeşit hero, 118 çeşit yaratık oyundaki diğer yeniliklerden. Ayrıca oyundak artifact sayısı %60 artırılmış ve bazı artifactları kombo olarak kullanmak mümkün. 4 çeşit büyü okulu ise wizard düşkünlerini mutlu edecek. Bütün bunların yanında Hero'larda bazı yenilikler yapılmış. Ama bunların neler olduğu konusunda bir bilgi bulamadım. 3DO firmasının en çok satan oyunları arasında yer alan Heroes of Might and Magic, serinin üçüncüyle de beklentileri karşılaycak gibi görünüyor. Yılbaşı ise öngörülen çıkış tarihi.

# CEASAR3

Simcity artık eski tadını yitiriyorken rakipleri boş durmuyor. Ceaser bilindiği üzere Simcity'den farklı olarak Roma döneminde geçiyor. Bu oyunun ikincisinin 500 binden fazla sattığı göz önüne alınırsa üçüncüsü için de oldukça büyük umutlar besleniyor. Şehrimizi kurmak ve geliştirmek için çabalarken bunun yanında iyi bir ordu kurup şehri savunmakta yapılacak işler arasında yeralacak. Aslında Civilization, Simcity ve Setlers'in taklidi diye alıp duvardan duvara vurmak da mümkün oyunu. Ama bütün bunların dışında oyun gerçekten özenlle hazırlanmış ve oldukça iyi bir taklit. Ve yeni fikirler de mevcut. Mesela şehirde işsizlik baş gösterdiği zaman bunu kaldırımlarda boş boş oturan insanlardan anlıyabiliyoruz. Aynı şekilde bu insanlara yönetimi beğenip beğenmediklerini sormak da mümkün. Şehir dışında başlayan savaşlar şehrin caddelerine kadar kayabiliyor. Şehir kurmacalara karşı bir zaafınız varsa sizi ilgilendirecek bir oyun olacak Ceasar 3. Çıkış tarihi ise adet olduğu üzere yılbaşı civarları.

# DER 3

tabii, bu aradan faydalanıp gece okuluna devam etmişler, etmişler de diplomalarını bile almışlar. Artık daha akıllı saldırıyolarmış. Artık bölümlerin de birbirinden bağımsız birden fazla çözümü olacakmış (oyunu açıklayacak olan arkadaşa Allah sabır versin). Böylece artık o Allahın belası levyeyi nereden bulacam diye, köşe bucak aranmak durumunda kalmayacağız. Bak aklıma geldi yine; akıllanmışlarmış. Bak, bak densizlere bak. Harward'da öğretim üyesi olsanız ne olur bea. Biz yine de Laracığımla beraber geceler boyu uyumaz, topunuzu temize havale ederiz.



# DETHKARZ

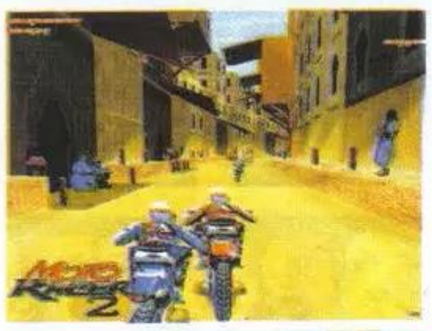
Bazı oyunlar vardır. Şöyle fazla açıklamaları hikayeleri yoktur onların. Mesela bazı yarış oyunları. Dethkarz da bu tür oyunlardan işte. Arcade türü güzel bir yarış oyunu istiyor musunuz? O zaman hemen teknik özelliklere geçelim de oyunu gelince alın ya da almayın. Her birinde 3 değişik pist olan 4 değişik gezegen, 13 değişik silah, 13 araba, 3 değişik yarış modu ve çıldırtıcı grafikler (3dfx mi dediniz) oyunu değerli kılmaya yetiyor. Tabii bu değer kısmı tamamen relatif bir fikir. Arcade yarışları seviyorsanız değerli, sevmiyorsanız da yapacak bişey yok.

# CHAOS GATE

X-com Interceptor'un yarattığı hayal kırıklığından sonra ilaç gibi gelecek bir oyunumuz var; Chaos Gate. Turn Based strateji dünyasına ihtişamla gireceğini tahmin ediyorum. Oyundaki her askerin 40 değişik hareket yapabileceği ve asker başına 25 MB animasyon olduğunu göz önüne alırsak, fena olmayacak gibi.

# MOTO RACER 3D

3D kartların çıkmasıyla oyun piyasasında ki oyun türlerinde bir zenginleşmenin yanısıra bir de kalitesizlik problemi başgöstermeye başladı. En nihayetnde Direct 3D'nin gerek grafik gerekse hız nimetlerinden faydalanarak kimi zaman güzel ve ayrıntılı, kimi zamanda az uğraşılmış vasat ve altı oyunlarla karşılaşır olduk. Hayır merak etmeyin Moto Racer 2 için böyle bir tahminde bulunmayacağım. Oyunumuz superbike ve motocross türlerini içinde barındıran, split screen veya multiplayer seçeneği mevcut, 3D karltları sonuna kadar sömürebilme yetisine sahip ama bütün bunların yanında alelade bir motor yarışı oyunu. Bu türden fazla bulunmadığını göz önüne alırsak, zaten az olan motor oyunlarının içinde iyi bir yer edinebilir kanımca. Bu aralar çıkacağı tahmin edilen Moto Racer 2, motor meraklılarını ve 3D kart sahiplerini tatmin edebilir kanımca.



# 10SIX

Geçenlerde bir oyunda ki mutiplayer oyuncu sayısının yüksekliğini "Ohaaaa!" diye belirtmiştim ya. İşte şimdi o oyundan özür diliyorum. 10six aynı anda 1.000.000 (yazıyla bir milyon) kişinin oynayabileceği bir online oyun. Oynamak için Internet bağlantınızın olması gerekecek. Bu oyunu alıp Online oynamaya başlıyorsunuz. Kendinize bir üs kuruyorsunuz. Daha sonra bilgisayarı kapattığınız zaman üssünüz hala online olarak orada kalıyor ve çalışmaya devam ediyor. Yani ertesi gün geldiğinizde üssünüzün diğer oyunculardan biri tarafından saldırıya uğramış olma ihtimali oldukça yüksek. Böyle de bir tat arayanlara tavsiye olunur.

# AZARIA

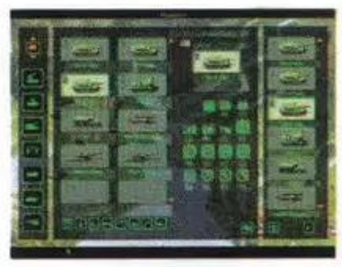
Durun bakalım daha neler göreceğiz şu oyun piyasasında şimdide başımıza online adventure diye bişey çıktı. Bu Azaria'da onlardan işte. Oynanış tarzı açısından Myst'e benzeyecek olan oyun multiplayer seçeneğinin yanında single player olarak da oynanabilecek (lütfetmişler yani). İki tuhaf din arasındaki anlaşmazlıkları konu alacak olan Azaria'nın ne kadar başarılı bir eser olacağı ise henüz online adventure gibi tuhaf bir türün gölgesi altında kalıyor. Belki de hoş bişey olur bilinmez ki.

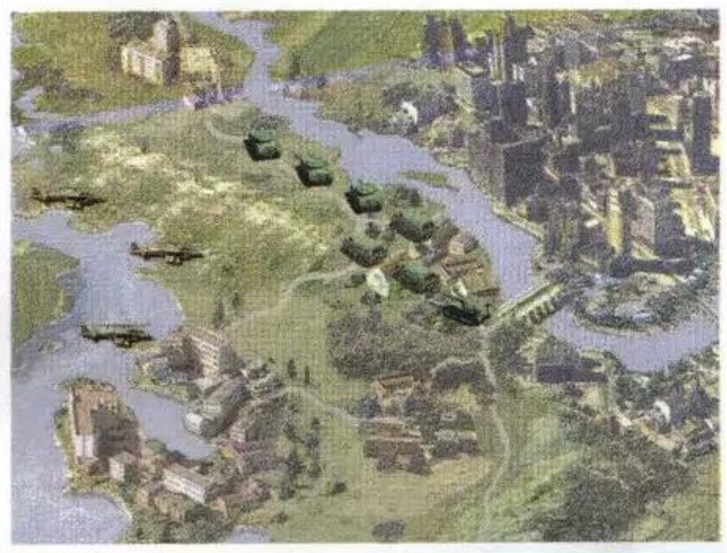
# iF-A-18E C.S.F.

Uçak gemilerinin demir yumruğu F-18'ler için bir simülasyon da i-Magic Labs'dan geliyor. Yandaki resimlere bakınca insan oldukça etkileniyor. Ama oyun gelmeden aldanmamak lazım böyle resimlere. Daha önce de pek çok uçuş simülasyonuna imzasını atmış olan i-Magic basın bültenlerinde pek çok şeyden bahsetmiş. TALON ismini verdikleri bir görev yaratma motoru sayesinde, bir görevle ikinci defa karşılaşmaycağımızı söylemişler. İşin doğrusunu söylemek gerekirse; bu otomatik görev yaratma opsiyonuna ben pek sıcak bakmıyorum. Aynı görevin değişik koordinatlarla karşıma çıkacak olması muhtemel. Bunu başardıklarını varsaysak bile planlanmış bir görevin tadını yakalayabileceklerini de sanmıyorum. Uçuş esnasında kokpitte gördüğümüz bütün ıvır zıvırları mouse kurcalamamız da mümkün olacakmış. Zaten kokpit de Virtual kokpit olacak. Biliyorum bu demek oluyor ki; en azından bir 3DFX kartı ister bu oyun...

# PEOPLES GENERAL

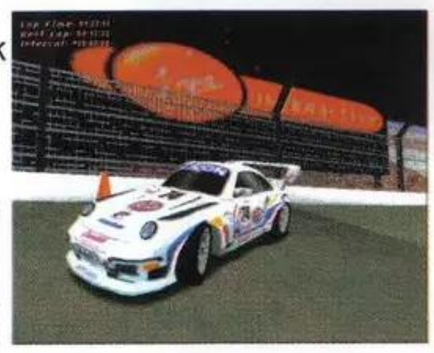
Unutulmaz Panzer General II'nin, oyun motoru üzerine kurulmuş bir 2005 yılı senaryosuna ne dersiniz? Turn-Based strateji sevenlerin yüzlerinin gülümsediğini hissedebiliyorum (böyle tuhaf yeteneklerimde vardır). İşte gelecekte Çin güçlenip Rusya topraklarına gözünü dikince, Amerika ve Rusya birleşip Çin'e "dıt!" demeye karar verirler. Böylece bu hayali savaş patlak verir. Oyunda kullanılacak birlikler, adı geçen ülkelerin şu anda kullandığı veya üzerinde prototip olarak çalıştığı araç ve silahlardan oluşacak. Tarihe uygun olarak yerden havaya füzeler ve saldırı helikopterleri gibi birlikler olaya dahil tabii ki. Bunun yanında uzun menzilli füzelerde stratejileri etkileyecek.

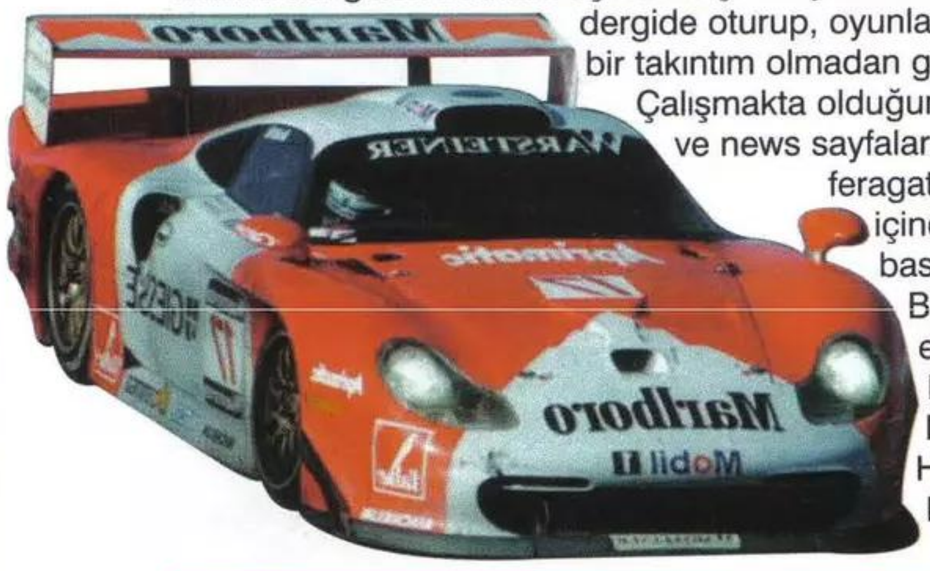




# SPORTS CAR GT RACING

Boşuna haber yazacam diye beklemeyin. Ben bu oyunu Haziran sayısında tanıtmıştım. Şu anda burda olmasının tek sebebi MEG'den habersiz bir kaç kelime konuşalım diye kamuflaj yapması için. Bir sürü eleştiri geliyor, Efendim "news yazarı performansından memnun değiliz", "News'lerde eski hava yok". vs. Aldım elime dergileri bütün news yazılarını okudum. Valla haklısınız ne diyem. Eski havayı yakalayamamışız. Yeni bir hava da yaratmış değiliz. Hakaten haklısınız. Bir özür yazmak gerekirse, aklıma tek gelen mantıklı açıklama şu oluyor. Ben bütün bir ayımı; dergide oturup, oyunlarla iç içe, başka bir takıntım olmadan geçirmiyorum. Çalışmakta olduğum ayrı bir iş var ve news sayfaları uykumdan feragat ettiğim 2-3 gün içinde oluşturulup basıma hazırlanıyor. Bu kısa sürede elimden gelen ise bu kadar. Diyeceğim budur. Hadi sağlıcakla kalın...






# FIGHTIN

Yandaki resime aldanıp da bunun bir uçak gemisi simülasyonu olduğunu sanmayın sakın. Bu en hasından II nci Dünya Savaşı zamanlarına ait bir deniz savaşı simülasyonu. Koca zırhlıların okyanusun sularını ihtişamla yardıkları, sinsi denizaltıların rakiplerini uykusunda vurduğu zamanlara ait bu oyun. SSI'ın ellerinden çıkacak olan Fighting Steel, firmanın anlattıkarı doğruysa oldukça başarılı bir oyun olacağa benzer. Oyunda 90'ın üzerinde 1939-1942 dönemine ait gemi çeşidi, güzel görüntü efektleri (sislerin içinde düşman gemisi aramak gibi) ve kullanımı kolay bir kullanıcı arabirimi olduğu yazılanlar arasında. SSI, oyuncuları

# THIEF

Eidos bu sefer karşımıza değişik bir oyunla çıkıyor. Bu oyun gölgeleri yaşanacak yer, sessizliği erdem ve bazı insanların hakettiğinden daha fazlasına sahip olduğunu düşünenler için. Oyun hırsızlık olunca karşımıza, çıkan düşmanlarında duyma gibi bir yeteneği oluyor tabii. Bunu dışında pek çok ilginç özellikleri olan Thief, gerçektende değişik bir tad sunacak. Şimdi nefesimizi tutup, gölgelere çekilelim. Salaklar gibi ortalarda dolanmanın manası yok. En azından şimdilik.

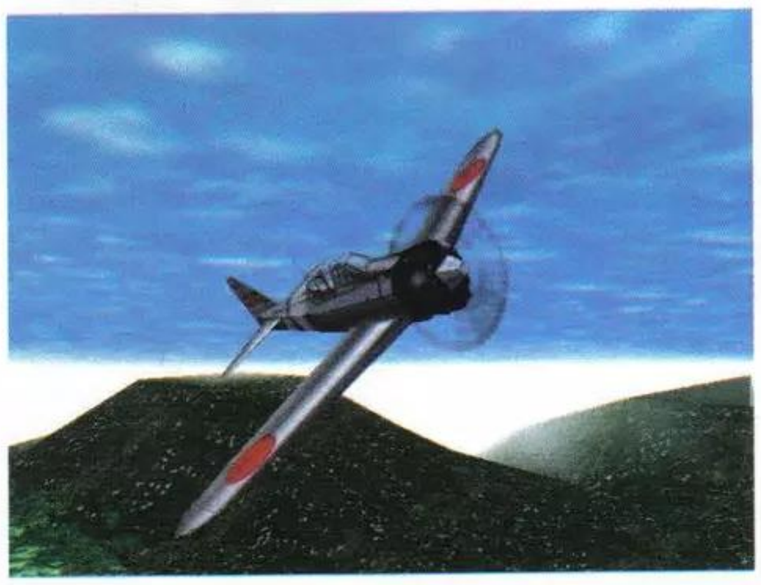
# RAGE OF MAGES

SSI'ın AD&D oyunları tadında bir oyun oynayamadık uzun zamandır. Monolith'in Rage of Mage'i ise görünüş itibariyle bu tür de olacak. Tabii ki RPG unsurlarını üzerinde daha fazla taşıyacak. Aradan geçen bunca seneden sonra bu kadarcık da gelişme olsun di mi? 300'den fazla silah ve zırh çeşidine sahip olacak olan oyunda, partiler kurup, maceralara atılmak mümkün oacak. Bütün bunların yanında 50'den fazla yaratıkla karşı karşıya geleceğiz. Bu yaratıklarla savaşacağımız gibi, eğer punduna getirebilirsek kiralayabilmemiz de mümkün olacak. Ekim 98'de piyasaya sürülecek olan oyun, eski SSI FRP'lerinin tadını tekrar yakalayabilmek için iyi bir fırsat olabilir.

# CONFIRMED KILL

Biliyorum bu ay çok fazla online oyun haberi oldu. Ama oyun firmaları bu alandaki talebe karşılık vermeden edemiyolar. Bu seferki oyunumuz bir II nci Dünya Savaşı uçak simülasyonu. Eidos Interactive'in, TEN'le (Internet üzerinden online oyun imkanı sağlayan bir server) beraber hazırladığı Confirmed Kill. İkinci Dünya Savaşı'nın efsanevi karşılaşmalarından olan Battle of Midway oyunun ilk senaryosu olacak. Daha sonra Battle of Britain (ahhh ahh) ve Battle of Kursk da oyuna dahil edilecek. Online oyun oynamanın en güzel yanlarından biri de yanınızda uçan wingman'in gerçek bir insan olması. Bu sayede gerçekten de hoş ve zevkli saatler geçirmek mümkün oluyor. Ayrıca itiraf etmeli ki, karşıda ki rakip de bir online oyuncu olunca kazandığınız zaman iki katı bir haz duyuyorsunuz.

Madalyonun bir de öbür yüzüne bakmak lazım; kaybedince kendini Sim-safari'ye verip intahar edenler de var. Aman diyim, yok öyle bişey...



# TEST DRIVE OFFROAD 2

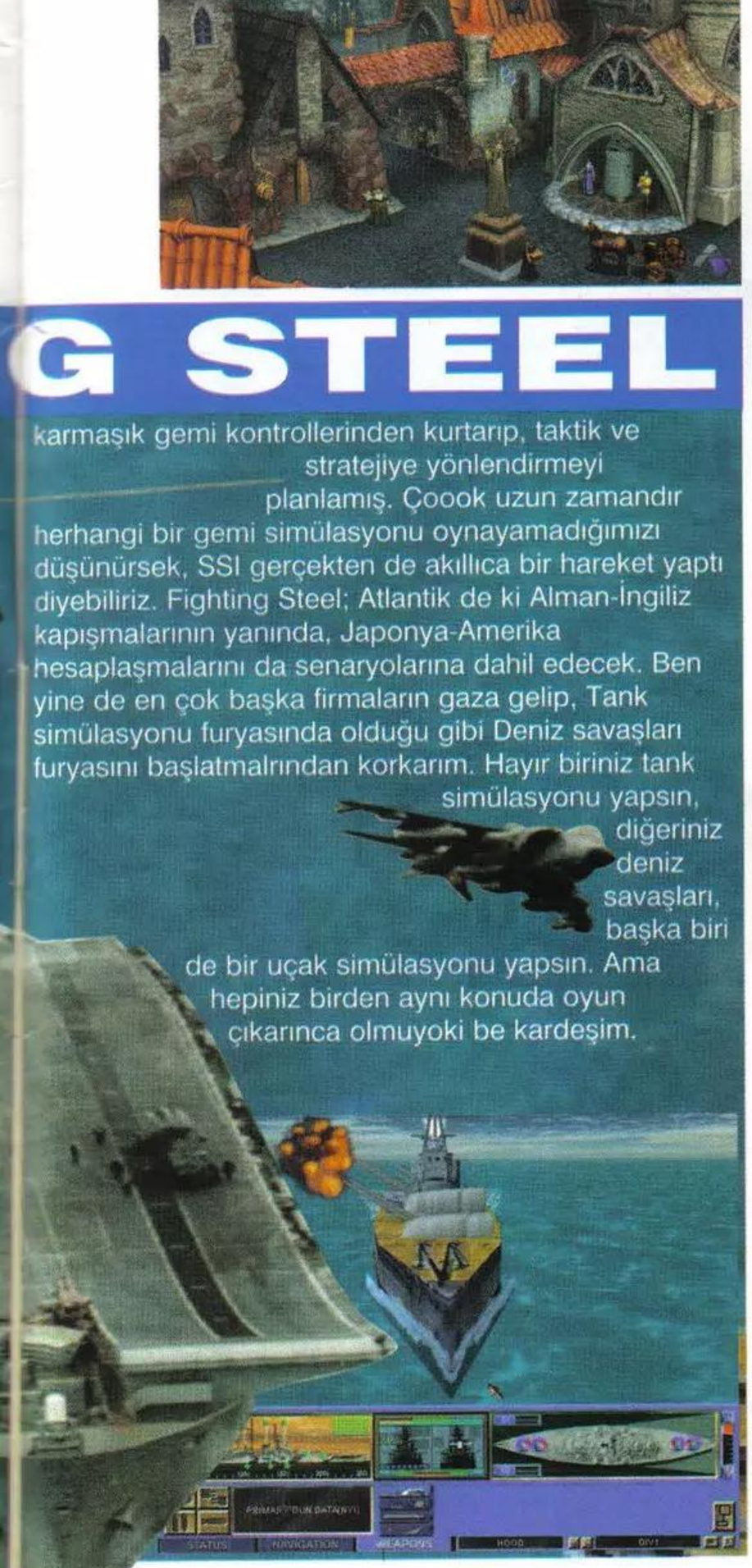
Accolade presents..dup. dup. tıh. dukaduka. dup. tıh. Test Drive... İşte böyle başlar Test Drive'ın hikayesi. Zamanının ilk arabanın içinden kullanılabilen yarış oyunudur kendileri. Ve zamanında acaip ün yapmışlardır firma olarak. Bu ün öyle bir ün kì; hala sayesinde ekmek yiyo adamlar (al Simcity'i vur Test Drive'a). Ha olayı neymiş bu sefer; Offroad 2. Başında akıllı adamların oturduğu Accolade firması pek çok ünlü araba firmasıyla anlaşıp, pek çok ünlü offroad aracın ismini oyun içinde kullanma izni almış. İçinde Land Rover, Ford, Nissan, Dodge gibi firmaların olduğu bu toplulukta en göze çarpanlar ise ünlü Hummer ve Chenoweth Fast Attack Vehicle. Hadi bakalım bu kadar reklamını yaptık bari doğru düzgün birşey koyun önümüze...

# TIDES OF WAR

Oldukça değişik bir konuya sahip Tides of War. Oyunumuzun türü real-time strateji ama bu sefer denizlere hakim olacağız. Eski yelkenli gemilerden oluşmuş küçük filomuzla görevler bitireceğiz. Oyundaki gemileri yönlendirirken rüzgarı hesaba katacağız. Gemilerimizi silahlandırıp seferlere çıkacağız. Kulağa hoş geliyor. Sanırım eski Pirates günlerimi hatırlayacağım oynarken. Enya CD'sini raflardan bulup çıkarmak, hazır beklemek lazım. Geldi gelecek Tides of War. Çıkacak denizler hakimi seferlere.

# G STEEL

karmaşık gemi kontrollerinden kurtarıp, taktik ve stratejiye yönlendirmeyi planlamış. Çoook uzun zamandır herhangi bir gemi simülasyonu oynayamadığımızı düşünürsek, SSI gerçekten de akıllıca bir hareket yaptı diyebiliriz. Fighting Steel; Atlantik de ki Alman-İngiliz kapışmalarının yanında, Japonya-Amerika hesaplaşmalarını da senaryolarına dahil edecek. Ben yine de en çok başka firmaların gaza gelip, Tank simülasyonu furyasında olduğu gibi Deniz savaşları furyasını başlatmalrından korkarım. Hayır biriniz tank simülasyonu yapsın, diğeriniz deniz savaşları, başka biri de bir uçak simülasyonu yapsın. Ama hepiniz birden aynı konuda oyun çıkarınca olmuyoki be kardeşim.



# GLOBAL DOMINATION

Psygnosis firması her zaman oyunlarını hazırlarken yaratıcı olmayı tercih etmiş ender firmalardandır (Shadow of the Beast olsun, Lemmings olsun hala başımızın üzerinde yerleri var). Ya da en azından firmalardan-dı. Sony bünyesine katıldıklarından beri artık fazla bir varlık gösteremiyorlar ne yazık ki. Global Dominion da Risk'in biraz daha ayrıntılandırılmış ve real-time oynanışa bürünmüş hali. Yani sizin elinizde bölgeler var. Bu bölgelere askeri yığınak yapıyorsunuz ve diğer bölgeleri ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Bunun dışında oyun, aksiyonları hoş kılmak için pek çok 3D render ara demolarla süslenmiş. İlginizi çekerse tabii. Hayır, Risk oyununu seven bir insansanız, değişiklik niyetine bekleyin. Ben oyunu kötülemek istemiyorum, sadece Psygnosis'e biraz sitem ediyorum. Bir zamanlar en favori firmam olmasına rağmen artık bu özelliğini yitirdi benim gözümde. Tamam ağlamıyorum işte. Lütfen bakmayın bana öyle. Allah müstehakını versin Psygnosis. Yıktın hayallerimi.

# TUROK 2 SEEDS OF EVIL

Güzel güzel 3D grafikler, acaip ışık efektleri, süper görüntü efektleri, ultra gerçekçi animasyonlar, gerçek gibi bir ortam ve bir dinazor avcısı. Şimdi kardeşim bütün dünyayı dinazorlar bassa bir anda. Böyle ne biliim uzaylılar getirip bıraksa. Bu insanoğlu topunu bir anda dünyadan temizlemez mi? Temizler. Hemde avcılık adı altında zevkle yapar. Bunun böyle tehlikeli bir yanı yok yani. Bunun yerine insanlardan kaçan bir dinazorun oyununu yapsaydınız daha manalı olurdu kanımca. İlki beni sarmamıştı zaten. İkincisinden de pek umutlu değilim. Ama Allah için teknik açıdan oldukça iyi hazırlanmış...

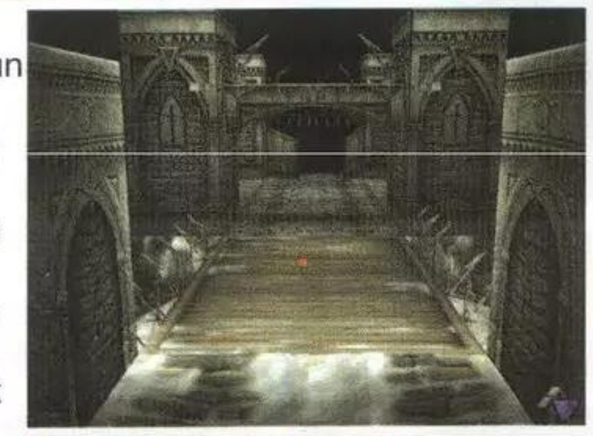
Kızım faksları getir bakiim. Kağıt kalem de al yanına. Yaz kızım. "**Heavy Gear 2;** Battletech dünyasına yeni bir soluk getirecek" virgül "3D kartları sonuna kadar sömürecek bir oyun" nokta. Yazdın mı? Aferin.

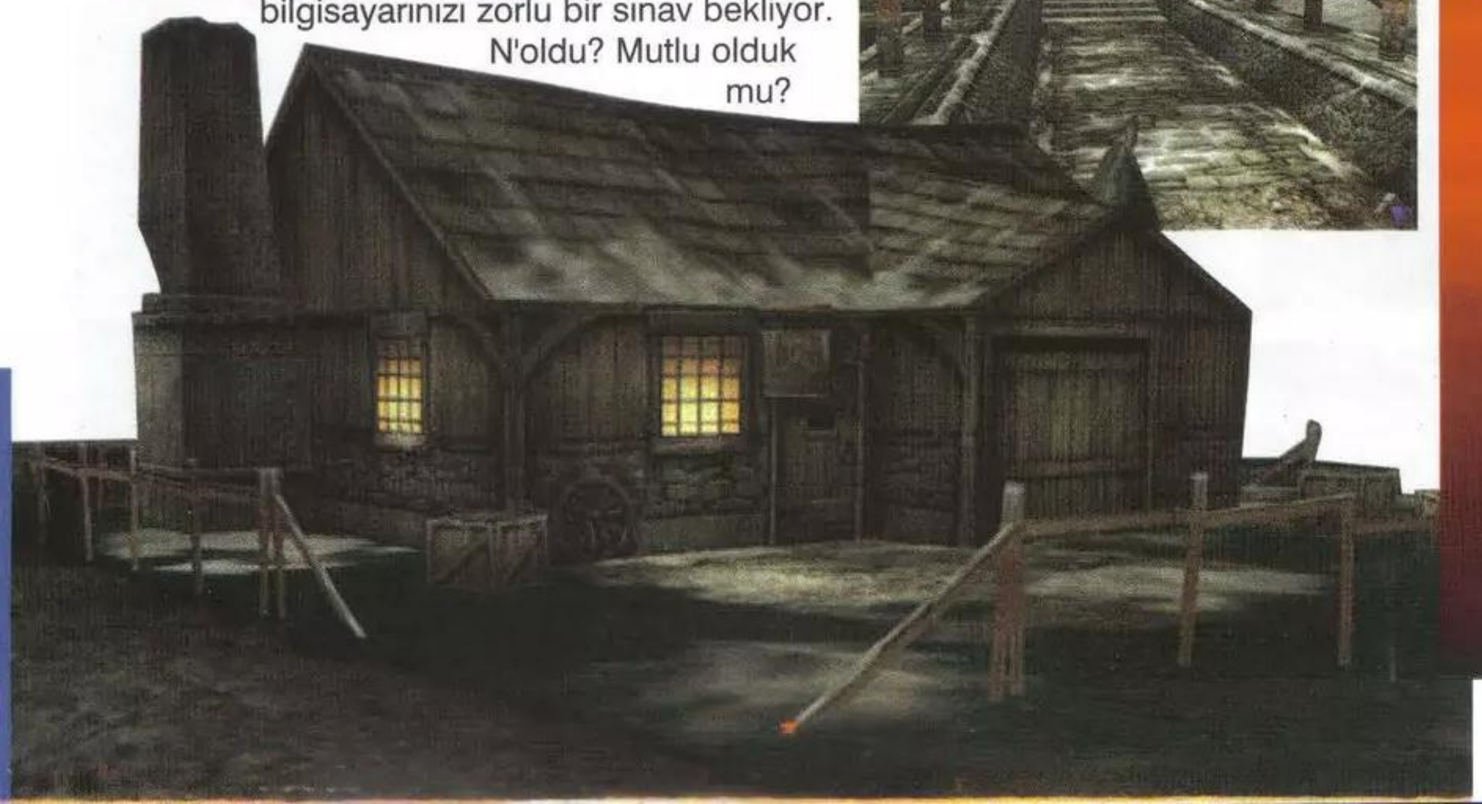
Yeni paragraf aç. "**RAINBOW SIX** bir anti-terör timinin" virgül "yönetimini yapacağımız Spec Ops tarzı bir Action oyunu olacak" nokta. Ekleyiver "Yaz sonunda çıkacak". Ekledin mi? Aferin.

En sona yaz "**MORPHEUS**" noktalı virgül "yaz sonuna yakın" virgül " Raven tarzı hoş bir Puzzle/Adventure oyunu olarak karşımıza çıkacak" nokta. Bu önemli işi bitirdiğimize göre, senin şu zam meselesini görüşelim...Aferin...

# DEAD UNITY

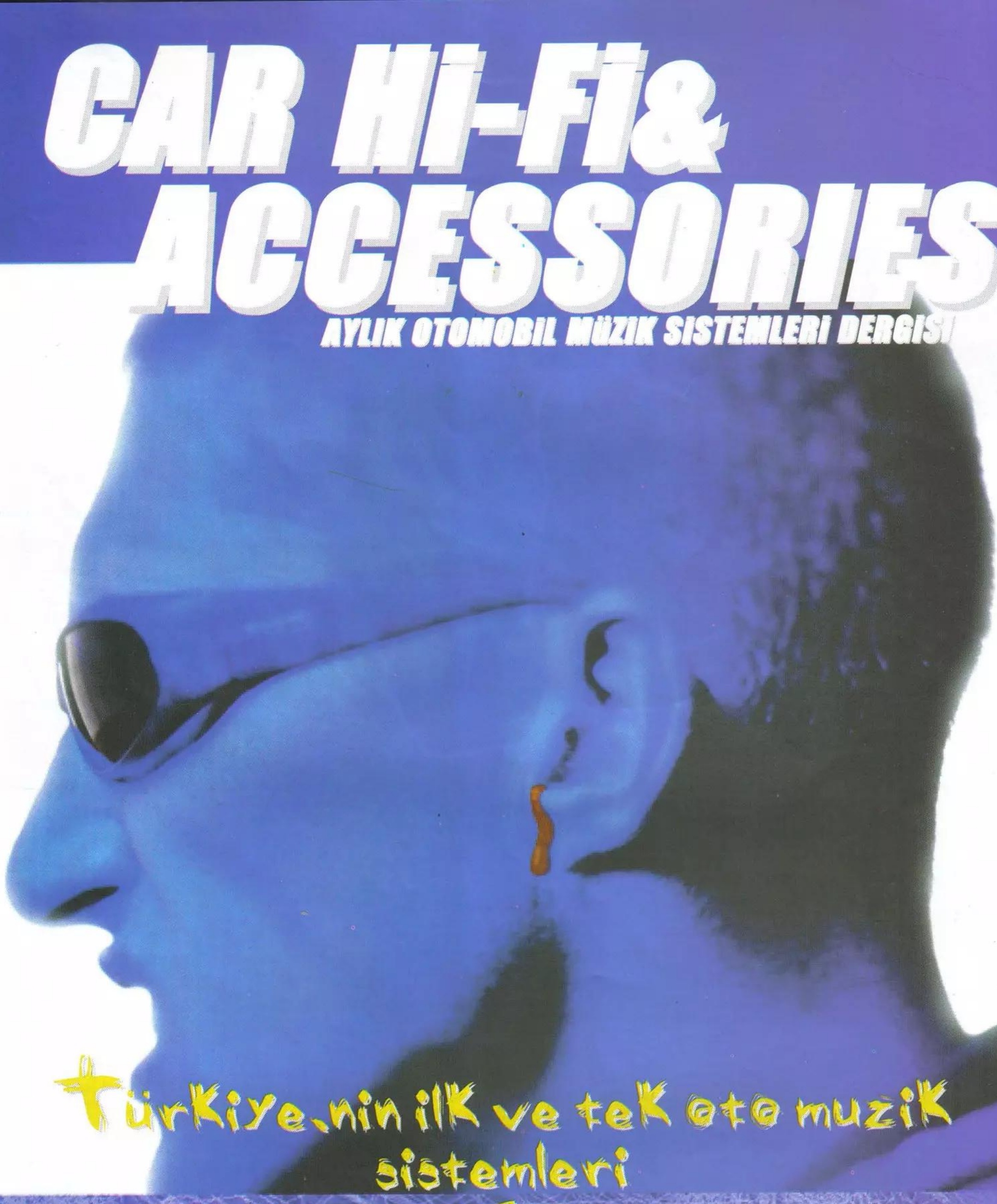
Bilseydim bu kadar Playstation hastası olduğunu daha insaflı yapardım bu oyunun tanıtmını. Bir sürü eleştiri mektubu geldi, Playstation'a laf attığım için. Gönülleri alalım diye tekrar tanıtıyorum bu oyunu. PS sevenler bunu, sevmeyenler öbürünü okusun. Tür olarak Arcade Adventure olacak olan Dead Unity, grafiklerinin kalitesinden de anlaşılacağı gibi pek çoğumuzun bilgisayarına zorlu anlar yaşatacak. Oyun, ancak render animasyonlarda görebileceğimiz bir grafik kalitesine sahip olacak. Bu oyunu oynamaya başladıktan sonra bilgisayarınızın "Abi, sen manyak mısın? Ben kendi halimde bir P133'üm. böyle bir olaya girmeme imkan yok" diyip, teslim bayrağı çekmesi muhtemel. Kasım 98'de bilgisayarınızı zorlu bir sınav bekliyor. N'oldu? Mutlu olduk mu?





# CAR HI-FI & ACCESSORIES

AYLIK OTOMOBİL MÜZİK SİSTEMLERİ DERGİSİ



türkiye.nin ilk ve tek oto muzik sistemleri dergisi ÇIKIYOR...

HAZIR MISINIZ ?!...

Car Hi-Fi & Accessories dergisi geçici duyma bozukluğu yaratabilir!!!...

Yazılarını okumanın, deniz, kumsal, güneş, kızlar, soğuk kola ve dostlarla beraber "deve güreşi" yapmak kadar eğlenceli veya bazen, gece yarısı tek başına denize girip de yosunlarla dansetmek kadar çılgınca, delice, doluca, 'extreme' ve de angutça olduğu kahramanınız Muder geri döndü.

Nerden döndü, niye döndü, pek mi lazımdı gibi soruları yanıtlamadan önce oyunu açıklayıp gideceğim. Böylece bu sorular sonsuza kadar yanıtsız kalacaklar. Bu da normal insanların anlayamayacağı deli diye adlandırılanlarınsa kısmen anlayıp asla anlatamayacağı derin bir haz verecek bana.

Her neyse, uzun yoldan geldim. Oturup bir soğuk kolanızı içmeden önce diyeceğim o ki, "Micro Machines". MM hem de V3! Top down Racer. Onu diyorum, diyoruuuum kiii, Microooo diyoruuum, Machiiineees diyoruuum.

Her neyse. Codemasters diye bir grup, bir şirket - ya da, bir "yapımcı firma" dersem daha doğru olur kanımca - vardır. İşte onların yeni oyunu MM V3. Eskiden de bir Micro Machines vardı sanırım şimdi tam hatırlayamıyorum ama bu '98 yapımı ve daha bi mikro... Olmadı bunu saymayın, her neyse...

Bu isimleri daha önce duymuş olan ve beni tanıyan dostların sanırım ki ağızları ile kulakları arasındaki mesafe epey bir azalmıştır. Gülmeden önce düşünmek gerek. Bu yaşa gelmiş, böylesine olgun, karizma sahibi bir insan neden böyle biraz daha genç bir kesime hitap edecek (bak baaaak) hem de Micro Machines gibi bir oyunu açıklar diye. Hemen yanıtını vereyim, çünkü bu oyun çok zevkli ve eğlenceli. Çünkü bu oyun bir klasik. Çünkü bu oyun herkese hitap edebilir. Çünkü bu oyuna ben de aynı önyargılarla yaklaştım ama oynadıkça yargılarımın yarıldığını gözlemledim, beğendim ve açıklamak istedim. Bu oyun şu günlerde, inanın, "tatile gidemedim ama, aaaa oyuna bak ne kadar eğlenceli, haydi ben de burda böyle eğleneyim, ne kadar eğleneyim, bu kadar eğleneyim, heyoo" gibi bir tat verecektir sizlere. Bana öyle oldu. Biz, bir-beraber çok eğlendik.

Micro Machines adından da anlaşılacağı üzere, küçük, minik, miniminnacık yarış arabaları, 4x4'ler, sürat motorları, tank ve buna benzer bir çok çılgınca düzenlenip oyuna eklenmiş, küçük makinenin, aracın diyeyim daha doğrusu, ki otuz iki çeşit, polis arabaları, değişebilen araçlar falan dahil, birbiriyle yarışmaları ve bundan çıkarılacak zevke dayalı, üstten görünüşlü bir yarış oyunu.

Asıl olayı multi-player, yani çoklu oyunculu seçeneklerinin oldukça gelişmiş olması ve bundan mütevellit oyundan alınacak zevkin oyuncu sayısına göre katlanarak gitmesi.

Otoritelerden, multi-player oyunlar arasında, epey yüksek bir not ortalaması tutturmuş ve sınıfını geçmiş bir oyun olan MM V3'de kırk sekiz ev ve bahçe pisti var. Ne demektir bir ev ya da bahçe pisti kısaca açıklayayım. Şöyle ki, masa üstü FRP'yi bilmeseniz de duymuşsunuzdur :) , işte bu oyunda da masanın üstünde yarışıyoruz. Hem de ne masaların ne üstleri, bir restoranda örneğin, kaşıkların, tabakların arasında... Bir kahvaltı masasında, süt kutusunun yanından alıyoruz virajı örneğin, dökülen marmelata girmemeye çalışarak. Sonra bir bilardo masasının içinde, toplar arasında ve tabii masanın kenarlarında, düşmemeye çalışarak yere.

Sonra bir okulda, (müdürün odası olabilir, her yerde uzun cetveller var) masaların arasında, öyleki, iki masa arasında o uzun cetvellerin üzerinden ilerliyoruz. Sonra bir kumar masası, iskambil kartlarının üzerinde zıplayarak ve bir laboratuvarda... ve plajda, kumdan bir kalenin kapısından girip penceresinden fırlıyoruz, şemsiyenin zopasının (copyright Muder Co. '98) yanından, frizbinin altına girmeden havlunun üstünden, şezlongun altından ilerlemeye çalışarak... Sonra bahçede... tam kırk sekiz değişik çılgın mı çılgın pist. Tüm pistlerin 3D modellenmiş olduğunu söylememe gerek yok sanırım. Öyle bir uçak simulasyonundaki gibi, ya da "kadar" çok çok başarılı ahım şahım değil ama sonuçta eğlence için yeterli.

Patlayıcı silahlar ve mayınlar da ayrı bir tat oyunda. Örneğin tankla yarışıyorsanız (M1 Tank Platoon'a benzettim ama çoooook uzaktan), rakibinizi vurma şansınız var. Sonra giderken yoldan (yol mu?) alabileceğiniz, makas benzeri bir silah var. Bunu aldığınızda, önünüzde giden rakibi yakalayıp, tutup, çekip arkanıza atabiliyorsunuz ve buna da "fair play" deniyor. Bu da "yarışmak" oluyor, "centilmenlik" oluyor. Ama zevkli oluyor o başka :).

Vurmak kırmak demişken, hemen kontrolleri anlatmak istiyorum:

Tek kişilik oyunda, sol için **X,** sağ için **C,** fren için **Sol Shift**'i kullanırken, çözemediğim bir nedenden dolayı, gaz için **Caps Lock** tuşunu kullanıyoruz. Ateş etmek için ateşin **A**'sı diyeceğim, böyle de espri olsun mu arkadaşlaaaaar? Eeeeveeeet. Tamam, oldu yaptım bile.

Haa bir de atlama var tabii, Jump, bunun için de en Caps Lock'dan sonra klavyemizde ikinci en alakasız tuş olan ters Slash yani "\" tuşunu kullanıyoruz. Oyun içinde bir karakteri ya da bir kontrolörü (©-Muder Inc.) seçmek için de ateşe (A) basmak gerekiyor. Tuşları ayarlamak için Windows'dan oyuna girdiğiniz yerde bir **"Control Configuration"** seçeneği göreceksiniz. Uğraşmayın onunla, default default öğrenin oyunu. Ben beceremedim diye değil. Ben herşeyi beceririm.

**Pad Share,** yani pad (klavye de olabilir tabii) paylaşımlı (pad shop boys stili), multi-player oyunda, tuşlarımız biraz farklı:

Birinci oyuncu ne keyfimi bozacam bre derken, ikinci oyuncu, sola döneyim diye, Numerik klavyeden **2**'yi arayıp buluyor. Sağa gideyim diye **3**'e basmaya gayret ediyor, asıl olaysa fren yapmak için **Insert**'e basmak zorunda olması, gerçi pek bir şey değişmiyor adam bu tuşları bulana kadar yenilmiş oluyor ama olsun, maksat katılımcı ruhlar tatmin olanda zevk alanda, paylaşım yapanda...

Ateş etmek içinse **Home** tuşu, unutturmayın...

Geçelim karakterlere... Oyun mizansenine uygun olarak karakterler de uçuk-kaçık. Favori karakterim Elvis'den bozma Spider. Jethro Jamaikalı gibin olan, Walter'sa tombiş. Haa bunlar bizi bağlar mı adam ne anlatıyorsun diyecek olursanız, yeri gelir bağlar. Çünkü neden, kendi karakterinizi yaratma şansınız var. Seçin, ismi değiştirin, yarışın ve Save edin, sonra yarıştıkça update edin, data olur hoş olur.

Gelelim ana menüye.

Dizayn bir pist şeklinde yapılmış, mizansene gitmiş, mizanlı bir menü olmuş. **Driving School,** ki, güzel bir kardeşimiz olan **Cherry**'dir sahibi, oyuna başlamadan önce uğrayıp, tüm detayları öğrenirken eğlenme imkanı veren bir okul. **The Basics,** yani "temel" diye başlayan uygulamalı dersler, **Obstacles** (engeller), **Driving Down Screen** (esas sürüş teknikleri), **Driving At Speed**

görcen ayıptır söylemesi seni bile geçerim, tanımam modu, iki kişi diyoruuuum, kafa kafayaa... her neyse...

(hızımı alamadım şimdi ne olacak) ve **Race Readiness** (yarışı okuyabilmek, ki, inanın sizin kadar ben de sevdim bu çevirilerimi, her şeyden önce çok sempatik) ile devam ediyor ve bir kuru geçmeden (aynı hazırlık - bi saniye kusacağım sanırım, hazır... lın...k... öa... - gibi, kusmadım, değmedi) diğerine atlayamıyosunuz (atlasanız da kalırsınız, hiç geçmeyin, ehhe).

Driving School'u başarıyla tamamlasanız da tamamlamasanız da, hayat devam edecek, onun için sıkmayın canınızı. 1 Player'la devam edelim örneğin.

Karakterini seç, nasıl oynayacağını belirle ki seçeneklerimiz şöyledir:

**Head to Head** - abi biz senle kafa kafaya verdik mi bizi kimse tutamaz, hele beni

**Beginners** (yeni başlayanlar) için dört kur var, ay kur dedim gene, pist var yani. Bunlar kolaydan kolaya kolay pistler ama sona doğru zorlaşıyorlar. Bilerek saçma cümle kurdum, atlamayın hemen. Demek istediğim içten içe zorlaşsa da sonuçta pistleri kolay beginners'ın. Ardından, **Tricky** geliyor beş ayrı pistiyle, bunda olay biraz daha zorlaşırken, **Difficult**'ı tavsiye etmiyorum, yapamazsınız, çok zor (şimdi biliyorum kafadan difficult'tan gireceksinizya neyse).

Head to Head modunda, eğer rakiple aranızı açıp ondan ekranda görünmeyecek şekilde uzaklaşırsanız, onu patlatırsınız ve bu da size bir "bonus" (aferin) kazandırır. Bu bonus'lar yarış sonunda kupa olarak (daha büyük aferin, alkışlı) geri dönebileceği gibi, bonusu tamamlayan kişi yarışı kazanmış olur. Bonus durumunu sol üst köşeden takip edebilirsiniz. Eğer ki bonus'lar eşitse, play off turu atılır, bu turda, bonus alan ya da yarışı önde tamamlayan kazanır. Çıkarılacak ders: İyi oynayan değil, bonusu çok olan kazanır.

**Challenge** - Bildiğimiz turnuva stili yarış. Yine zorluk derecesini belirleyebilme gibi basit opsiyonlar var. **Time Trial Challenge** ise, zamana karşı, daha önceden kaydedilmiş olan, "target time" hedef zamanları, tutturmayı, aşmayı amaçladığımız yarış.

**Time Trial Single** da ise tek başınıza zamana karşı yarışıyorsunuz.

Gelelim **Multi-Player** seçeneğine, yarışa kaç oyuncunun katılacağını belirledikten sonra, single'ı (tek) ve ya turnuva stilini seçiyoruz. Turnuvayı seçenler için **"Life on the Edge"**, **"Speedy Circuits"**, **"Rookies"** gibi yedi değişik turnuva var. Bunların yanında beliren Wins 7, Wins 5 gibi göstergeler ise bu turnuvayı kazanmak için gereken yarış kazanma sayısıdır.

**Teams**'e gelince, takım ruhu ve dört kontrolör'ü olan arkadaşlar için bir diğer multi-player oyun düzeneği (bugün benim tanımlarda bişeyler var ama çıkartamadım). **Network**'ü biliyorsunuz, bir not olarak, sekiz kişiye kadar tek CD ile oynayabileceğinizi söyleyeyim. **Keepsies** en az iki, **Knockout** da en az dört kişi gerektiren modlar. **Player Share** ise (bir aracı iki kişi yönet) iki kontrolör gerektiriyor ve oynayamadığım için bu konuda naçizane bir atış yapmam gerekirse (ki affınıza sığınıyorum), bu modda şey oluyor.

İyi dedim mi?

MMX ve 3D kartları da destekleyen MM V3 için, son bir şey söylemek gerekirse derim ki:

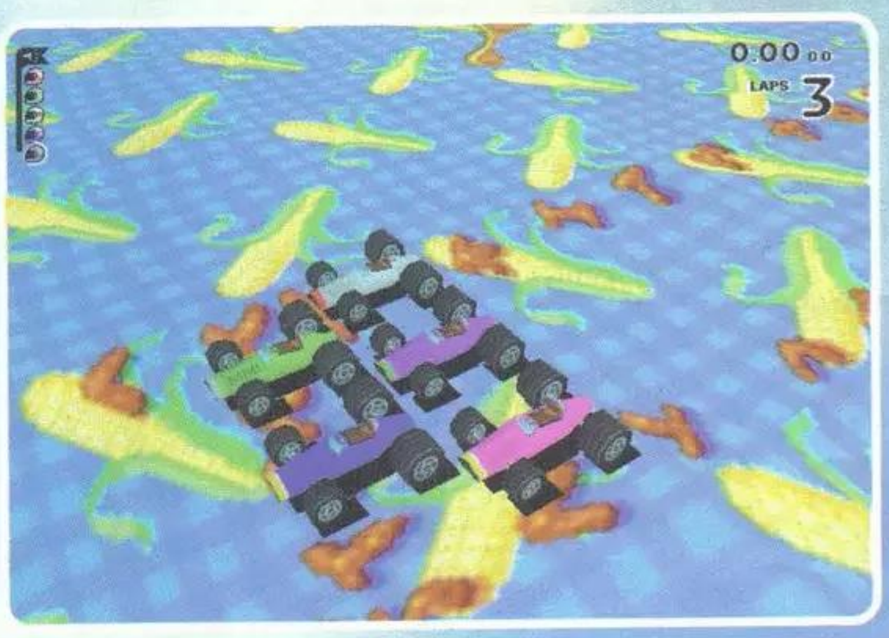
Hani bazı oyunlar her yaştan adamı kendine çeker, herkes bir şekilde o oyunları oynamaktan zevk alır, onlar bir klasiktir, Tetris gibi mesela... işte bu oyun öyle değil. :))). Ama yine de her yaştan olmasa da oldukça geniş bir kitleye hitap edecektir ve eğlenceli saatler geçirteceğini de garanti edebilirim. Alın tadın derim, özellikle sayınız birden çoksa, kesinlikle tavsiye ederim.

Tatile gidecek ve ya şu an tatilini deniz kenarında geçiren arkadaşlara da tecrübelerim uyarınca, naçizane bir kaç öğüdüm olacak. Tanımadığınız insanlardan boy almayın, görmemiş gibi boy istemeyin, verseler de kanmayın. Çok yosunlu yerde dansetmeyin, deniz kestanesi olur anası olur başka böcük olur, bunlara yüz vermeyin. Şamrelle girecek arkadaşlar, sibopları girmeden önce mutlaka son bir kez kontrol etmeyi ihmal etmeyin. Gereksiz kulaç atmayın, atanlara engel olun, vücudunuzun en az dörtte üçü ıslanmadan çıkmayın. Ama her yerimi ıslatacam diye de boğulmayın.

Yakınlarınızda ben olmasam dahi, yine de hoşça vakit geçirmeye çalışın. Bir Muder yazısı da böylece bitti. Ne demek bilmiyorum ama, esen. kalın, kut'la dolun, hoşça güzel, mut olun. Öperim ballı yanaklarınızdan...

☒Muder "Tam Olaya Girecekken Esen Kalmış Olan"
muder@gsmnet.com

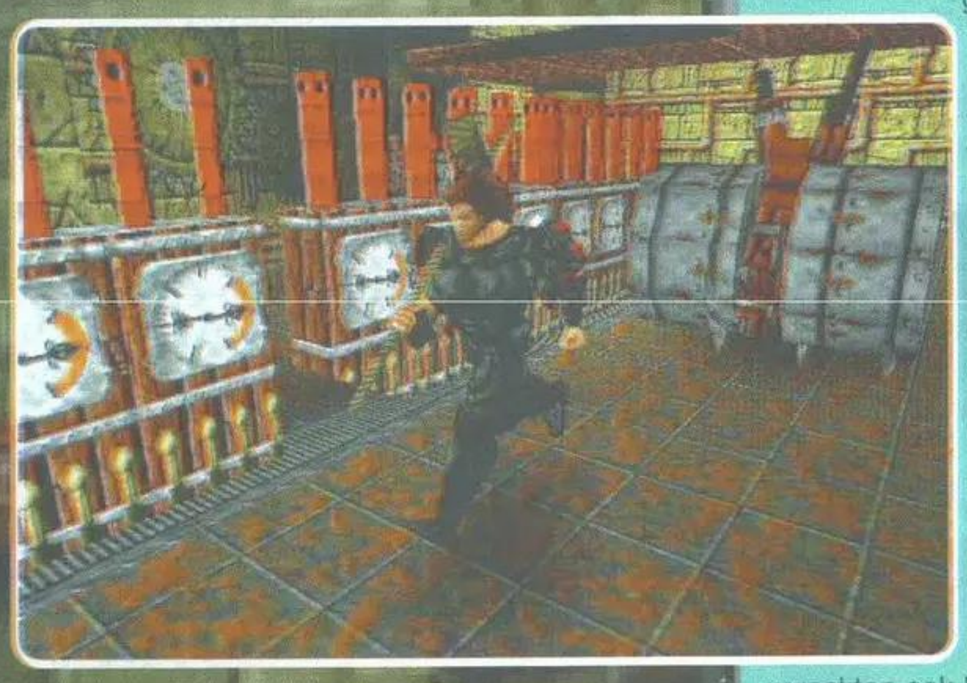
FİRMA: CODEMASTERS
TÜR: ARABA YARISI
SİSTEM: Pentium 90, 16 MB RAM, 1 CD 40MB HARDISK
GENEL: %83



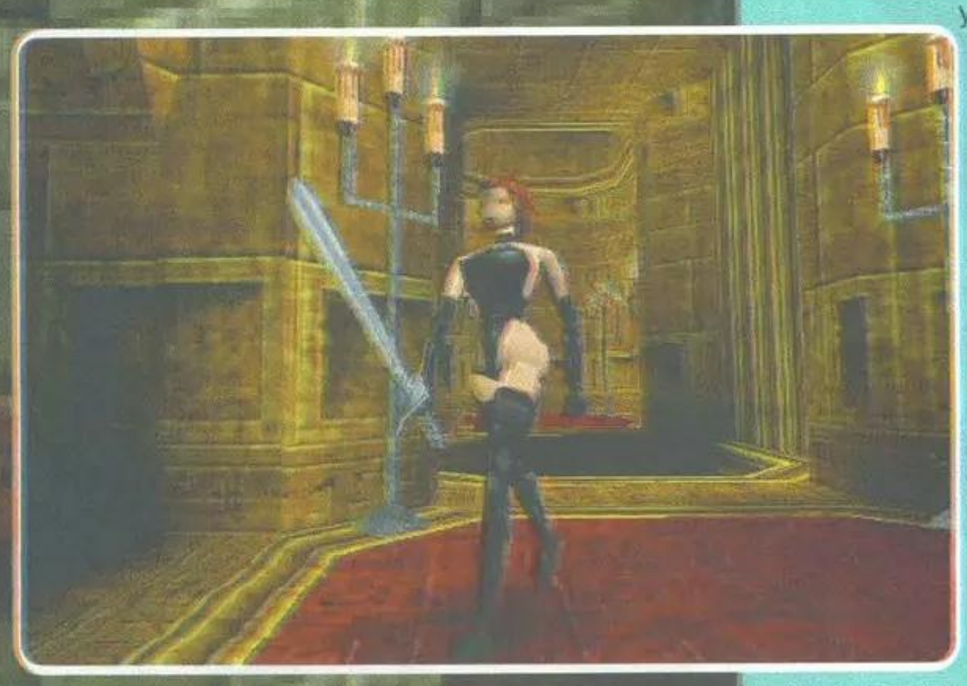
# DEATHTRAP

Bir zamanlar herkesin mutlu bir yaşam sürdüğü Fang Şehri, Baron Sukumvit'in yönetimine girdiğinden beri "Kayıp Ruhların Şehri" olarak anılmaya başlanmıştı. Şehre hakim bir tepeye kurduğu labirentte ise, kendi kafasına uymayan ve kendisine karşı gelen kişileri cezalandıran Baron, bu labirentlere "Deathtrap Dungeon - Ölüm Tuzağı Zindanları" adını vermişti. Zavallı iyi insanları birer birer buraya atıp, yokoluşlarını izlemekten sıkılınca, bir çeşit "kumar" oynamaya karar verdi. Bu bir çeşit ölüm oyunuydu. Ülkenin dört bir yanına haberciler salarak "Yüce Baron Sukumvit'in zindanlarındaki Kırmızı Ejder Melkor'u yok edip zindandan çıkmayı başarana, Baron Sukumvit 10,000 altın verecek ve Fang şehrini özgürlüğüne kavuşacaktır" şeklinde bir duyuru yapar. Bunun kolay olacağını düşünen birbirinden yetenekli savaşçılar, birer birer zindana buyur edilir. İlk yıl, on yedi genç ve yetenekli savaşçı, ya hiç dönmemiş, ya da kaçmayı başarıp kasabada dehşet verici şekillerde ölü bulunmuş. Artık herkes bu ölüm oyununun sonunun gelmeyeceğini düşünüyordu. Ta ki Red Lotus ve Chaindog isimli iki kahraman zindanların kapısını aralayıncaya kadar...

Oyunun girişinden de anlayacağınız gibi klasik bir dungeon oyunu ile karşı karşıyayız. Yalnız bu kez Eidos Interactive (Tomb Raider serisi - üçüncüsü kapıda ve grafiklerini görüp de büyülenmemek elde değil- ) ve Ian Livingstone farkıyla. Kimdir bu Ian Livingstone dersiniz di mi? Adamımız şu ilk role playing oyunu olan "kapıyı açacaksan sayfa 100, açılmasını bekleyeceksen sayfa 112'ye git" türü tek kişilik macera kitaplarını ortaya çıkaran şahıs. İlk başlarda karavanda yatıp, meteliğe kurşun sıksa da bugün dev bir yazılım firmasının (Eidos) büyük ortağı. Yurt dışında çok ünlü olan kitapları dünya çapında milyonlarca satmış, Rusça dahil pek çok dünya dilinde yayınlanmış (araştırmacı yazar tribi).



Oyunumuzu yükleyince beni oldukça etkileyen ve havaya sokan demo ile karşılaşıyoruz. Ana menü gerçekten çok hoş hazırlanmış. Altı seçenekte de birbirinden farklı altı kafatası var. Bunlara basınca yanında yazan seçeneğe girebiliyorsunuz. Bunlar sırasıyla:



**Restore Game:** O andaki oyuna dönmenizi sağlar. Eğer bir oyun yoksa son kaydettiğiniz yeri yükler.

**New Game:** Bu kafatasına basınca karşınıza iki kitap çıkacaktır. Bunlardan soldaki tek başınıza zindanlara girip maceraya atılmak için, sağdaki ise yerel ağ üzerinden 8 kişiye kadar çok oyunculu oyun için. Tek kişilik oyunu seçerseniz karşınıza çıkan menüde soldan oynamak istediğiniz bölümü seçiyorsunuz. Toplamda dokuz "uzun" bölüm var ve hepsini sırayla bitirmeniz gerekiyor. Bir bitirdiğiniz bölümü ilerde tekrar oynamanız mümkün. Sağda ise seçtiğiniz bölümün görüntüsü bulunuyor. Onun üstünde de seçeceğiniz savaşçının resmi var. Ayrıca menülerde sağ alt köşedeki baltaya tıklayınca bir önceki ekrana dönebilirsiniz. Bölümün resmine basınca oyuna başlayabilirsiniz. Yükleme sırasında size bazı ipuçları veren metni anlayabildiğiniz kadar okuyun.

Çok oyunculu oyunda ise kaç oyuncu ile oynanacağını, oynanılacak haritayı, kullanılacak karakteri ve kıyafet rengini seçebiliyorsunuz. Ayrıca **"Hand of Chaos"**a tıklarsanız bölüm ve çıkacak nesneler rastgele ayarlanıyor. Sadece yerel ağda oynanması çok kötü bir hata olmuş bence. Bir de internet üzerinden çok oyuncu desteği olsaydı kusur bulamayacaktım bu oyuna (her oyunda kusur bulan yazar tribi).

**Load Game:** Daha önce kaydettiğiniz bir oyunu yüklemeye yarar.

**Save Game:** Oyunumuzda kaydetme tıpkı "Die by the Sword"da olduğu gibi (karşılaştırmacı yazar tribi) bazı noktalarda olabiliyor. Save game seçeneği sadece bu noktalarda seçilebiliyor. Beyaz bir kafatası görürseniz (görünce anlarsınız) orada oyunu kaydedebilirsiniz. Genelde büyük bir çarpışma sonrası bunları buluyorsunuz. Eğer kırmızı bir kafatası görürseniz, o noktada oyunu kaydetmek için 5 altın ödemeniz gerekiyor. O yüzden altınları ve üç altın değerindeki taçları gözden kaçırmamaya bakın.

**Setup:** Buradan oldukça hoş tasarlanmış bir ayarlar menüsüne girebiliyorsunuz. Gözlerle grafik seçeneklerini, anahtarlarla kontrol tuşlarını, kulakla sesleri (müzik çalan orclara dikkat) ve silahlarla da mouse ve joystick'i ayarlayabiliyorsunuz.

**Quit:** Oyundan çıkar ve bilgisayarınızda ne var ne yoksa geri dönülemeyecek şekilde siler. Karar sizin.

Oyunun normal kontrol tuşları pek rahat gelmedi bana. Ben size ateş etmek için CTRL, koşmak için (walk faster) SOL SHIFT, yavaş yürümek için ALT, büyü yapmak için S, zıplama için SPACE BAR, use tuşu olarak da ENTER tuşlarını ayarlamanızı öneririm. Ayrıca TAB'a basınca size karakterin gözünden çevreye bakınma imkanı tanınıyor. Silah seçmek için kullanılan tuşlar ve silahlar ise aşağıda yazılı:

**F1- Yakın dövüş silahları:** Bu tuşa basınca altta elinizdeki silahların listesi belirir. Buradan sonra ilgili rakama basarak o silahı seçebilirsiniz. Silahların bazılarının büyülü özellikleri ya da şarjları var. Bu bitince silah yokoluyor. Her silahtan yalnız bir adet taşıyabiliyorsunuz ve bir silah elinizdeyken yenisini alırsanız o eskisinin yerini alıp tam şarjlı olarak geliyor. Bu silahlar şöyle:

***1-Sword:*** Başlangıçtaki silahınız. Bir süre bununla idare etmek zorundasınız. Çok da fena sayılmaz.

***2-Warhammer:*** Yavaş ama kuvvetli bir silah. Bununla bazı düşmanları tek vuruşla yokedebilirsiniz. Ölen yaratıkların bıraktıkları eşyaları almayı unutmayın.

***3-Red Sword:*** Bu kılıç ejderler ve diğer kuvvetli yaratıklar için oldukça kuvvetli bir seçim. Büyülü olması etkisini arttırıyor.

***4-Black Spiritsword:*** Oldukça kuvvetli bir kılıç olsa da verdiği hasar kadar sizi de etkilemesi oldukça kötü. Yine de kullanmayın demek değil bu. Doğru yerde ve zamanda herşey çok iyi olabilir.

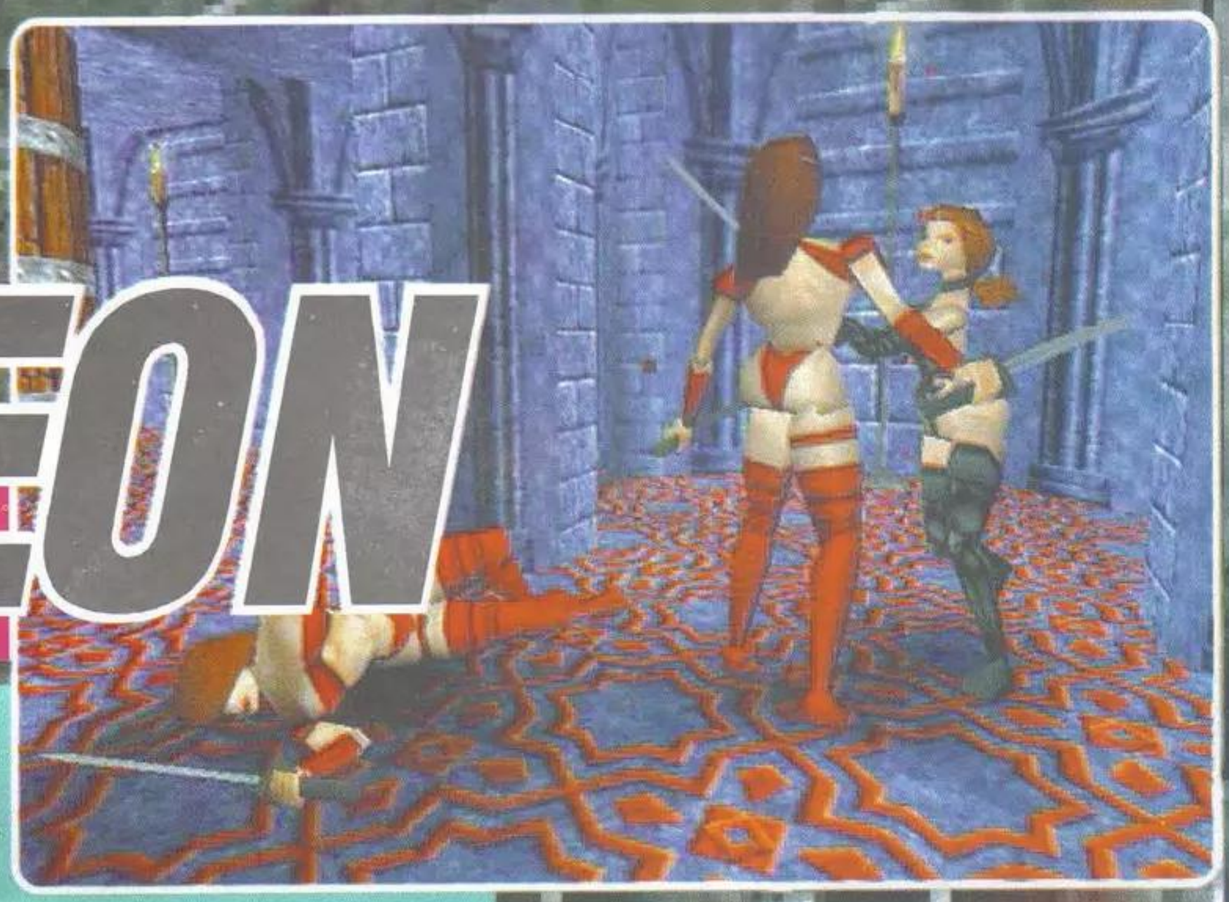
***5-Silver Sword:*** Gümüş olması nedeniyle özellikle undead düşmanlara karşı etkisi yüksek bir silah (korku filmi izlemediniz mi hiç? diyen yazar tribi).

***6-Venom Sword:*** Zehirli bir kılıç. Etkili olduğu düşman tipi ise özellikle zehirli yaratıklar (örümcek, akrep vs.).

***7-Magic Warhammer:*** Kaya adamlara zarar verebilen tek silah bu olduğu için doğru yer ve zamanda kullanın.

***8-Unarmed:*** Silahsız, tekme yumruk ve kafa atmak için doğru seçim. Ne kadar kullanırsınız

# P DUNGEON



bilemem.

**F2 - Menzilli Silahlar:** Bunlar uzaktan saldırı için kullanılan silahlar. Ateş ederken kahramanın gözünden bakıp nişan alabilirsiniz. Bu silahlardan birini seçince yakın dövüş silahı seçemezsiniz.

***1-Blunderbuss:*** Düşmanınıza bir sürü çivi atar. bana biraz Quake'ten çalma gibi geldi. Cephanesini bulmak zor.

***2-Bomb:*** Sıkça bulacağınız el bombaları. Kısa sürede patladığı için atın ve kaçın yoksa patlama sizi de etkiler.

***3-Grenadier's Companion:*** Bu silah düşmanınıza sülfürik asitli bombalar atar.

***4-Infernal Device:*** Az bulunan fişek mermilerinden kullanır ve bayağı etkili bir silahtır.

***5-Firethrower:*** Yaratıkları kebap yapmak için en güzel yol. Bunun cephanesi de çok zor bulunduğu için çok dikkatli kullanın.

***6-Flamelance:*** İşte güzel bir silah. Ateşlediğinizde düşmanı moleküllerine ayırır. Haliyle bu da az bulunuyor.

***7-Chalk:*** Bazen çok işe yarayan tebeşir, elbette ki düşmanlar atılmıyor. Yere çizgi çekebileceğiniz bu tebeşirle ileride oldukça karmaşıklaşan mahzenlerde kaybolmamak için kullanılıyor. Bence çok güzel ve orijinal bir fikir (yorumcu yazar tribi).

**F3- Büyüler:** Alıştığımız büyülerin bazıları bu oyunda da var. Büyüleri alıp biriktirebilir, istediğinizde seçip S tuşu ile kullanabilirsiniz. İşte büyüler:

***1-Firefly:*** Oyuncumuzun vücudunun etrafında bir süreliğine büyülü bir ışık oluşur. Karanlık bölgeler için ideal bir büyü (her yer mi demeliydim?).

***2-Starspell:*** Undead yaratıklara etki eden ve gittiği yolu da aydınlatan bir büyü.

***3-Fireballspell:*** İşte tanıdık bir büyü daha. Açıklamak bile istemiyorum.

***4-Razorspell:*** Pek çok keskin bıçak fırlatır. Grup halinde saldıranlara kullanılması şiddetle tavsiye olunur.

***5-Jetspell:*** Bir sürü taş atar. Oldukça etkili bir büyü.

***6-Greater Razorspell:*** Razorspell'in etkilisi. Belli bir süre kalıyor. Blade Barrier gibi (FRP'den örnek veren yazar tribi).

***7-Arc of Power:*** Lightning bolt'un bir değişik versiyonu. Yaratıkların üzerine yıldırım düşürür.

***8-War Pigs of Doom:*** Sırtına patlayıcı bağlanmış ve özel eğitimli domuzlar yaratır. Çok hoş ve esprili bir büyü. Baştaki demoyu hatırladınız mı?

**F4- İksirler ve charmlar:** Bunlar da iyileştirici ve koruyucu büyümsü şeyler. Bazılarını alır almaz kullanabiliyor (health potion). Bunların fazlasını biriktirip sonra kullanabilirsiniz. Seçilince kullanılırlar.

***1-Health Potion:*** Enerjinizi arttırır.

***2-Antidote:*** Bütün zehirler için tek panzehir.

***3-Strength:*** Daha kuvvetli olmanızı ve daha kolay öldürmenizi sağlar. Potion of Giant Strength misali.

***4-Speed:*** Son derece hızlı hareket edebilirsiniz. Böylece aynı zamanda daha çok vuruş yapabilir, daha çok yaratığı yok edebilirsiniz.

***5-Charm of Icy Cool:*** Belirli bir zaman için her türlü aleve karşı etkin koruma sağlar (reklam diliyle konuşan yazar tribi).

***6-Charm of Warding:*** Koruyucu bir kalkan oluşturur. Kalkanın enerjisi bitene kadar kahramanımız zarar görmez.

***7-Anti-magic Charm:*** Her türlü büyüye karşı koruma sağlar. Enerjisi bitene kadar devam eder.

***8-Invisibility:*** Belirli bir süre yaratıkların sizi görmemesini sağlar.

Oyunda anlatılması gereken hiçbir şey kalmadı. Artık bütün silahları, nasıl kullanacağınızı, etkilerini ve dezavantajlarınızı biliyorsunuz. Oyunu bir başka oyunla karşılaştırmak gerekirse, "Resident Evil" ya da "Die by the Sword" düşünülebilir. Türü sevenlere de sevmeyenlere de mutlaka almalarını tavsiye edeceğim müthiş bir oyun. Oynanabilirlik yüksek, grafikler dandik bir S3 Virge'de bile mükemmel (gördüğüm en güzel ve en hızlı grafikler bu oyundaydı), oynaması keyifli ve zorluk olarak da tatmin edici. Vahşet düşkünleri için de oldukça kanlı ve vahşi olduğunu söyleyebilirim. Özellikle save ederken kopan kafaya dikkat.

Siz bu yazıyı okurken ben uzun süredir ertelediğim tatile gideceğim. Darısı diğer yazarların başına :). Eğer yazın sıcak günlerini ve gecelerini keyifli bir oyunla geçirmek istiyorsanız atmosferiyle, grafikleriyle, hızıyla ve kalitesiyle bir klasik olmaya aday olan Deathtrap Dungeon tam size göre. Sadece alın diyorum. Hoşçakalın.

☒Burak "@EvilOne" Bayburtlu

FİRMA: EIDOS INTERACTIVE

TÜR: ARCADE

SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 150MB HARDISK

GENEL: %92

# WARGAMES

Selam arkadaşlar. Ben ne yazar ne yazamaz, GameShow'un kıytırık yazarı Can Kantarcı, memnun oldum. Böyle bir giriş yapma gereği duydum çünkü şu an önünüzde durmakta olan oyun yine bir real time strateji. Yani benim kafamın basmıyacağı türden bir oyun. O yüzden yazıyı okurken benim kabiliyetsizliğimi göz önünde bulundurarak okumanızı diliyorum sizlerden ve eleştirilerinizi ona göre yapmanızı rica ediyorum sayın okurlar. Daha fazla kafanızı şişirmeden açıklama kısmına doğru bir geçiş yapalım bence. Ne de olsa asıl görevimiz bu :).

Yıllardır oyun piyasasında yaygın olan bir yöntemdir, normalden biraz fazla hasılat yapan herhangi bir filmi oyuna uyarlamak. Bunun son örneklerinden biri de şu an görüldüğü gibi WarGames. Filmin şu ünlü cümlesini hepiniz hatırlarsınız sanırım: **"Shall we play a game?"**. Oyun filmden 20 yıl sonrasında geçiyor. Filmde ünlü kahramanımız David Lightman (kalburüstü bir hacker) "yanlışlıkla" Amerika'nın nükleer silahlarını kontrol eden WOPR adındaki askeri bir bilgisayarı hack ediyor ve nükleer bir savaş çıkarmasına ramak kala durduruluyor (du sanırım). Oyunun senaryosunda David, NORAD (the North American Aerospace Defense center) tarafından işe alınmıştır (eğer onu yenemiyorsan, sana katılmasını sağla taktiği) ve WOPR bilgisayarı üzerinde savaş simülasyonları hazırlamaktadır. Yarattığı simülasyonları test etmek için Protovision'ın (NORAD'in en gizli operasyonlarını deneyen bir "oyun" şirketi) web site'ına postalar. Bu kısımda işin içine biz giriyoruz. Buradaki rolümüz kendi halinde Protovision'ın son oyununa bakmak için web site'ına giren ve yeni bir savaş oyununa göz atan bir insan olarak başlamakla birlikte birden bire ne olduğumuzu anlamadan kendimizi WOPR'la 30 sözde simüle edilmiş görevleri oynamaya zorlanıyoruz. Aslında bir yandan böyle düşünürken, bir yandan da kaybetmek gibi bir riski de asla göze alamıyorsunuz. Çünkü WOPR kazandığında; bilgisayar mantığıyla, planlarının kanıtlanmış ve düşman karşısında sonuç verdiğini düşünerekten gerçekten savaşa gitmeye karar verme gibi bir ihtimali var. Ee! Koca süper bilgisayar bu kolay değil. Oyunun konusu genel olarak böyle ve bana oldukça değişik, aynı zamanda da diğer oyunlardan daha iyi gibi geldi. Bugünlerde iyi oyun konusu bulmak deveye hendek atlamaktan zor gibi bir istiare yaparak oynanış ve grafik özelliklerine geçiyorum çaktırmadan.

Abiler ablalar, WarGames oynanış biçimi açısından real time strateji görünümünde. Fakat bildiğimiz real time stratejilerden farklı olarak kendilerinde bir de real time 3D motoru var. Bu demek oluyorki oyun alanımızı istediğimiz gibi 3600 döndürebiliyor, zoom in ve de out gibi güzel manevralara (ho?) girebiliyoruz. Şimdiye kadar hiçbir oyunda görmediğim bu egzantrik özellik şahsen kafamda oyuna bayağı bir artı verdi, belirtmeden geçmeyeyim. Yani bu aynı zamanda demek oluyor ki oyunun grafikleri de göz ardı edilemez. Ona da şu şekilde bir açıklama getireyim: 3Dfx ve türlü 3D ıvır zıvırı destekliyor oyun. Ama aynı zamanda da software rendering (yani kendi normal (bi bakıma ezique) ekran kartınızı kullanma) da var. Ee tabi ikinci seçenekte kalite düşüyor ama hızda da gözle görülür bir fark da yok değil. Bana soracak olursanız (belki olursunuz), oyun normal (3D hızlandırıcılı kart olmadan) halde de hiç de fena olmayan, hatta güzel grafiklere sahip. Yani 3D olayı olmayanlar tırsmasınlar diye belirtmek istedim çılgınca.

Ses ve müziklere gelince: Oyunun müzikleri çok iyi olmasa bile vasatın üstünde. Dinlenilmeyecek gibi diil. Demek istediğim eğer kendinizi kaptırırsanız sizi bayağı bir atmosfere sokuyor. Ama StarCraft'ın müzikalitesine de (of bea of kelimeye bak) asla yaklaşamaz. Sesler içinse şunu söylemeden geçemiyeceğim. Askerlerin sesleri falan acaip derecede Red Alert ve Command & Conquer'ınkilerle benzerlik gösteriyor. Hatta benzemekle kalmayıp aynı diycem oha diyceksiniz. O yüzden biraz benziyor sadece diyelim ve geçelim (aaaaaaaaah ahh).

Şimdi gelelim WarGames'in yine diğer real time stratejilerden farklılıklarına... Bi kere oyunda resource management (kaynak yönetimi) oldukça (aslında bayağı bir oldukça) kısıtlandırılmış ve sınırlandırılmış durumda. Kaynak olarak tek kafa patlatmanız gereken paranız. Paranın da büyük bir kısmı oyun başında size veriliyor ve geri kalan kısmını da daha sonra bahsedeceğim computer center'lardan hacker (hacker gördüm ehehe)'larınız yoluyla elde edebiliyorsunuz. Yani demek istiyorum ki oyunun büyük kısmında, aslında sadece savaş unsuru önemli. Bu da aklınızın iyi bir köşesinde yer etsin, gelecek ay kontrol etcem unutmayın aman diim ;). Oyunun bina yapım kısmı WarCraft ve Red Alert'in karışımında bana göre. Belirli bir merkeziniz yok, structure'larınızı yaptığınız ve elinizde her zaman her yere istediğinizi (tabi o an yapabileceğiniz) dikebilmenizi sağlayan ve Cloning Facility'lerinizden istediğiniz kadar (tabi paranız el verdiğince yine) üretebileceğiniz Constructor'larınız var. Ayrıca WarGames'i diğerlerinden ayıran yine önemli bir unsur ise mission'ı elinizdeki son unit'e kadar kaybetmedikce kaybetmiş sayılmıyorsunuz. Bu -mesela- Red Alert'te falan böyle değildi. Bazı spesifik binaları kaybettiğinizde tak "mission failed" yazısını görüyordunuz. Bunda ise kanınızın son damlasına kadar savaşabilir, hatta ve hatta sırf zaman kazanmak için bina yapabilirsiniz (en azından ben yapıyorum, alla alla kime ne). SavaşOyunları'nın (çeviri de yaparım ufak ufak) benim dikkatimi oldukça çeken başka bir özelliği ise iki tarafın da (NORAD ve WOPR) unitlerinin birbirleriyle inanılmaz derece de farklı ve özgün olması. Bunu da çoğu real time stratejide göremezsiniz. Programcılar harbiden uğraşmışlar

belli...

Bu sefer de oyunun eksilerinin üzerinden bir geçelim isterseniz (isteyeceksiniz zaten, işiniz ne okuyun kardeşim :)). İlk olarak, oyun hiç user-friendly bir yapıya sahip değil. Bunu derken oyuncuya hiç yardımcı olmayan menüler içermesi, mission briefing'lerinin hemen kaybolması gibi bir çok şeyi kastediyorum. Benim için bir oyunda olması gereken ana özelliklerden biridir çünkü, o yüzden bu kadar üzerinde duruyorum. Ya size açık ve de seçik olarak söyleyeyim oyunu ilk yüklediğimde hiç ama hiçbir şey anlayamadan kendimi oyunun içersinde bulmuştum. Gerek oyun içi, gerekse de oyun dışı menü sistemi hiç iyi değil. Aslında oyunun yapımcısı Electronic Arts mükemmel dizayn edilmiş oyun menüleriyle bilinir ama bu sefer pek özenmemişler sanırım ne bileyim benim içime sinmedi sonuç olarak.

Artık sözü fazla uzatmayalım ve şu unitleri bir görelim dediğinizi hiç duyar gibi değilim ama ne yapalım yazıcaz bi kere. Ben WOPR'larla hiç oynamadım ("biz böyle miydik kardeşim be, oyunu oynar bititirdik") açık söyliim, o yüzden onları da anlatmıyacağım kusuruma bakmazsınız artık...

**NORAD UNITLERi:**

**Naval (Deniz):**

**Ø Destroyer:** Fazla güçlü değil ama çok yaparsanız karşınızdakine yazık derim. Toplu olunca denizlerin kodu mu oturtanlarından.

**Ø Battleship:** Zaten bu adı nerede görsem tırsıyorum ben. Kesin acaip güçlü ve acaip hayvani (acaip (güçlü+hayvani) - hep de aynı espri yapılmazki kardeşim ya!)) zırha sahip oluyorlar ve nitekim bu betılşip de öyle. Eğer kaynaklarınız izin verirse en az iki tane yapın derim ve geçerim.

**Ø Submarine:** Bu oyundaki kullanması en zevkli şeylerden biri. Dibe battığında sadece mayın döşeyiciler (minesweeper) ve anti-sub helikopterleri görebiliyor. Ama kısa menzilli füzelerini atabilmek için yüzeye çıkması gerekiyor o ayrı. Ayrıca tabi ki de her denizaltının olmazsa olmazı olan torpedolar var ve bunları atmak içinse yüzeye çıkması da şart değil. Kısaca her orduya lazım.

**Ø Minesweeper:** Gavurun bunla ilgili acaip güzel bi kelime oyunu var ama burada yazamam maalesef. Aslında buna da fazla yazılacak bir şey de yok. Allahın mayın döşeyicisi işte hocam. Döşeyin görün, döşemeyin size döşesinler (hiho).

**Air (Hava):**

**Ø VTOL Jet:** Harrier gibin bişey bu da. Gavur yapıyo valla biz hala chat yapalım (ne alakaysa!). Toplu olarak kullanıldığında faydalı olabilirler fakat tek başlarına pek işe yarar değiller. Ayrıca çok hızlıdır, jet gibi gider (tamam tamam iğrençti).

**Ø Avenger Bomber:** Uçar, acaip bomba atar. Abi ne anlatılırki işte uçak ulan uçak. Yer hedefleri için bire bir. Dört beş tane bulun bi yerden, yerde canlı aktivitesi kalmaz.

**Ø Gunship:** Bu da hani deriz ya kafasının dışı iyi içi kötü. Onun gibilerden. Görünüşü iyi ama silahları falan zayıf. Yaptığnıza (aldığınıza) değmez cidden. Uzak durun bence.

**Ø Transport Chopper:** Adam taşır kendileri. Tabi bunun da belli bi sınırı var. Koskoca orduyu taşımıyo. Var tabi de neydi o sınır hatırlamıyorum tabi ben maalesef.

**Ø Anti-Sub Helicopter:** Bu kardeşimiz de denizaltıları farkediyo diye bi havalara girdi yoksa başka bir olayı yok yani. Hiç birisi adam diil aslında bunların ya, neyse...

**Land (Kara):**

**Ø Heavy Slayer Tank:** Red Alert'in Mammoth'u, StarCraft'ın Siege'i, WarGames'in Slayer'ı derim (bi de Slayer'ın Reign in Blood'ı var tabi konumuzla pek alakası yok) başka bişey demem. İki ağır top ve missileleri var. Ve yine bundan iyisi Bağdat'da hurma.

**Ø Heavy Tank:** Bu da Slayer'ın bi ufak versiyonu. Tek topu var ve zırhı daha zayıf. Çok yapmanız lazım bunlardan çoooooooooooooooooooook...

Ø Light Tank: Ezique tankın teki hocam ya boşver gitsin bakma bile. Anca ilk bölümlerde işe yarar.

**Ø Laser Tank:** Yine bir tank. Tank demişken size bir komik olmayan anımı anlatayım: Bir gün bakkala gittim ve ordaki adama "abi tang var mı" diye sordum. Adamı cevabı ise şu oldu: "tank yok evladım uçaksavar var". Bu yaşanmış bir olaydır ve yurdum insanının sense of humour'unun ne kadar gelişmiş olduğunun somut bir göstergesidir. Neyse işte bu tank da laser atan cinsten. Kodu mu oturtur mode on bunda da yani.

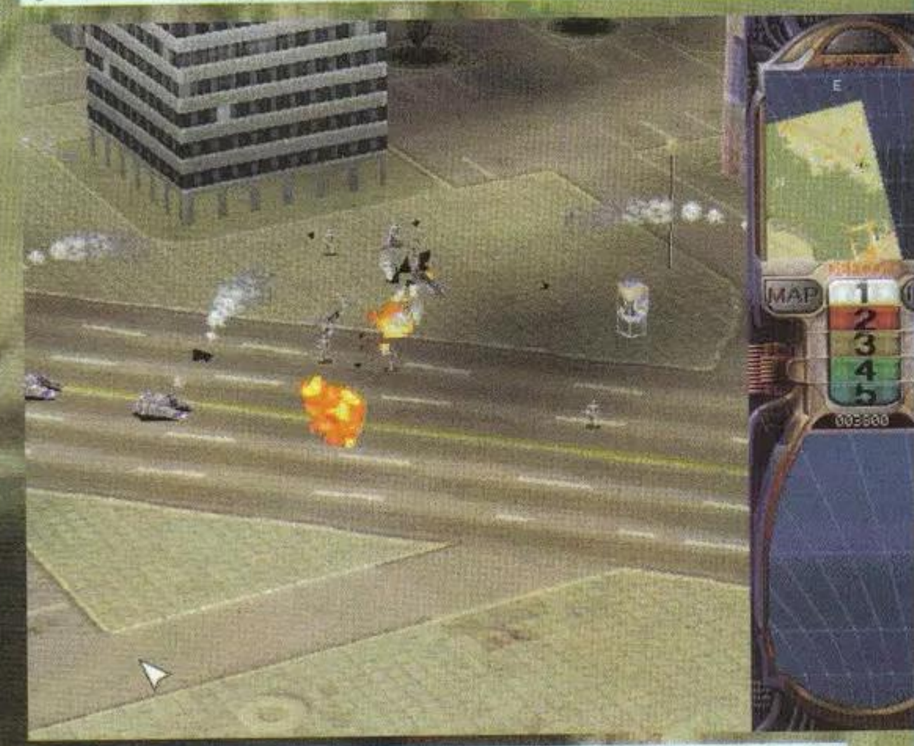
**Ø Gladiator Tank:** Gördüğünüz gibi oyunda bir tank bolluğu yaşanıyor (ah Ertunç ah ;)). Oyunun en gelişmiş araçlarından biri ve hasar gücü olağanın bayağı bi üstü. Ama bunu yapana kadar da ananız ağlıyor ya böyle de olmaz ki.

**Ø Hovercraft:** Tahmin edebileceğiniz gibi hem karada hem de denizde gidelien bir araç. Fakat silahları çok güçlü değil, fazla güvenmeyin derim. Gizli ve beklenmeyen saldırılar için çok uygun.

**Ø Missile Launcher:** Zırhlı bir missile launcher diyeceğim, çok açıkladın sağol be diyeceksiniz. Ama öyle yaw. Roket fırlatıyor bi kamyonun üzerinden doğru desem sanki tamam açıkladın mı diyecektiniz? Hıh!

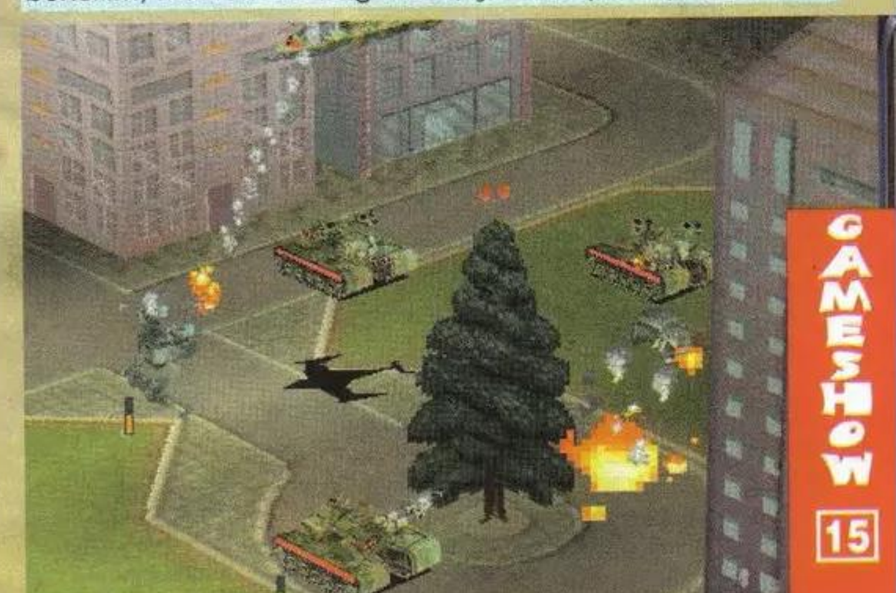
**Ø Jeep:** Cip (walla?). Etrafı keşfetmek için ideal araç. Bir iki tane yapın etrafı keşfedin sonra salıverin düşmanın üzerine ölsünler. Zırfları zayıf, silahları zayıf, kendileri zayıf.

Eskiden bi Dune2 vardı, bi de taklidi WarCraft. Şimdi kim kimin taklidi, hangi oyun hangisinin hangi özelliğini çalmış (esinlenmiş?) belli diil. Hovercraftların, RTS'lerde (68000 makina dilinde RTS "Return to Subroutine" demekti, ah eski günler ah (di mi Hüsiin'im)) kullanılmaya başlanılmasının şerefine WarGames'e benden (helalinden) +2 puan. Bakalım bunun ilk taklidi ne zaman çıkacak. İlk taklide +1 işler. Ondan sonra maymunun gözü açılır.




Al bir yeni özellik daha (en azından ben yeni gördüm (gerçi çok da RTS oynadığım söylenemez ama)). Savaşlarımız gökdelenler arasında, otoyollar üzerinde geçebiliyor. Bu özellik içinde +2 gönlümden kopabilir. ...Aslında iyice düşünecek olursak mekanın çok da önemi yok. Mühim olan atmosfer. Age of Empires'daki tadı yakalayabilecek oyun yapmak zor kanaatimce. +2'i mi geri alıyorum. En fazla +1, o da sizin gül hatrınız için.

Daha önce Darkomen'de gördüğümüz 3D (sahneyi istediğimiz yönden bakabilme) WarGames'de gayet başarılı bir şekilde hayata geçirilmiş. Bu konuda +5'i çoktan hakkediyor. Kimsenin hatırı için not da kıramam (tamam bencilim, ne olcak). Şimdi toplayalım verdiğimiz puanları... Hmmm du bakiim, ancak 87 puan olmuş . Ne o? Siz o puanları 10 üzerinden verdiğimi sanıyordunuz (hem bencilim, hem de zor beğenirim, şimdi napcaz?).



Biz böyle miydik azizim.

**Ø APC:** Hemen hemen her real time stratejide görebileceğiniz gibi: Armoured Personal Carrier. Computer Center'lara hızlı bir şekilde hackerlarınızı yollayabilmeniz için ideal. Zırhı acaip fayda sağlıyor.

**Ø Mole Bomb:** Oyundaki en iyi "şey"lerden biri. Hedefine varıncaya kadar yer altında gidiyor ve ulaştığında da bum!..İyi kullanırsanız var ya bi tek bunlarla bölüm bitirebilirsiniz yani öle söyleyeyim.

**Ø Gunmen:** Standart asker işte. Ateş eder. Ha bi de çok güzel "Yes Sir!" der. Bunların babaları da böyleydi.

**Ø Bazookamen:** Zırhlı araçlara karşı bire bir. Şöyle bir 20 tanesini bir araya getirin ben bile duramam karşınızda (sen kimsin ya?).

**Ø Grenadier:** Bunlar daha çok askerlere karşı etkili. Yine toplu halde kullanınız demeden duramam. Araçlara karşı pek işe yaramazlar benden söylemesi.

**Ø Hacker:** İşte oyunumuzun temaları, biricik hackerlarımız. Bunlar hemen hemen oyun içindeki tek para kaynağınız. Computer Center'ları kullanarak para para ve yine para veriyorlar size. Yüksek fiyatına dikkat yalnız.

**Ø Constructor:** Oyundaki en önemli unsurlardan. Bütün binalarınızı ve onların tamirlerini bu insancığı kullanarak yapıyorsunuz. Saldırı olayı sıfır.

**NORAD BİNALARI:**

**Ø Cloning Facility:** Heralde oyun yapımcıları Dolly'den (kopya koyun) oldukça etkilenmiş olmalılar ki asker üretme olayına böyle bir bakış açısı getirmişler. Ruh nerde kardeşim ruh?!

**Ø Helicopter Pad:** Oyundaki bütün araçlarınız emrinize verilmiş bir helikopterle getiriliyor. Yani bir War Factory gibi değil. Slayer Tank piş, üzerime düş (oha!) mantığı gibi. Evde denemeyin sakın, bi kere daha aman diim.

**Ø Command Center:** Bu da bir işe yarıyor ama neye? Bulabilmiş değilim kusura bakmayın. Kumanda merkezi diye iğrenç bi tıransleyşında bulunmadan geçmeyeyim.

**Ø Airfield:** Havayla ilgili her türlü araç gereci yapabilmenizi sağlayan bir sıtırakçır olmakla beraber fiyatı sadece ağız değil, her tarafınızı yakabilecek durumdadır.

**Ø Naval zartzurt:** Bu da deniz işlerinden sorumlu devlet bakanı modunda. Bütün bahriyeli araçlarınızı burdan getirtiyorsunuz.

Tamam buraya kadar iyi geldik de, biraz da gameplay hakkında bilgi vermeden olmaz diyenler çoktur sanırım aranızda. Oyun mouse kontrolu bakımından same as Red Alert. Hemen alışırsınız bi zorluk yok. Oyundaki her türlü unit/bina/vb'nin özelliklerini, neler yapabileceğinizi üzerine sağ tuşla tıklayarak görebilirsiniz. VorGeyms (abarttık yine) dünyada geçiyor. Yani öyle bilmem ne gezegeni, hedehödö ülkesi falan yok. Bildiğimiz Rusya, Çek Cumhuriyeti, Botswana (yani) gibi hayal ürünü değil gerçek hayatta var olan yerlerde savaşıyoruz. Bence oyunun zorluk derecesi ayarlanabilmeliydi. Bana ilk bölümlerden itibaren gereksiz zorlukta geldi açıkcası. Ama üstün taktisyen Burçak'a très facile gelebilir o ayrı!. Yine belirtilmesi gereken bir faktör ise oyun içersindeki e-mail olayı. Mesela bir mission'ı oynuyorsunuz ve size oyunun akışını değiştirebilecek bir mail gelebiliyor. Ve ya ne bileyim haritanın bilmem ne köşesinde computer center var, malı götürürsün falan diyebiliyorlar size David Lightman ve saz arkadaşları. Şaka maka oyunun her yerinde üzerinde uğraşılmış olduğunu anlayabiliyorsunuz. Bu da Electronic Arts'ın her zaman alıştığımız ve ondan beklediğimiz bir toplam kalite anlayışı olsa gerek. Benim kendi kişisel görüşüm, WarGames'in ortalamanın üzerinde bir oyun olduğu. Tamam devrim yaratacak bir nitelikte olmayabilir ama son zamanda çıkan ve oynanış tarzına farklılık getiren ender real time stratejilerden, bunu da kabul etmek gerekir.

İşte geldik bir yazının sonuna daha. "Olm iyi de bölümleri açıklamadın?" deyişinizi bu sefer duyar gibiyim. Ama ne bileyim bu sefer çok saçma geldi bana bir real time stratejinin bölümlerini açıklaması. Herkesin kendi taktiği, stratejisi, zartı zurtu vardır ve ona göre bitirir (Burçak'ın taktikleri ayrıdır yalnız sizinkilere benzemez aMMaN diim ;)). Sanki benim açıklamama bakıp oyunun bi mission'ını geçeceksiniz. En azından bence böyle. Bu sefer de böyle takılın sayın okurlar. Gelecek ay umarım (büyük bi umarım bu) görüşebiliriz. Eleştirilerinizi ve her türlü önerinizi bekliyorum. Hepinize iyi tatiller, saygılar, sevgiler...

☒Can"Ne ölümden korkmak ayıp, ne de düşünmek ölümü..." Kantarcı
set@antweb.aidata.com.tr

GAMES

FİRMA: ARAL ITHALAT

TÜR: REAL TIME STRATEJI

SİSTEM: Pentium 133
16 MB RAM
1 CD 50MB HARDISK

GENEL: %87

ATA Computer'e hoş geldiniz! - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Go Favorites Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorit.. Print Font Mail

Address HTTP://WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

Links

# ATA Computer

## WEB Sitemiz Yenilendi!

En son OEM parça fiyatları,CD'ler,
Oyun listeleri ve özel indirimler için:

**WWW.ATACOMPUTER.COM.TR**

**ATA PC Sistemleri**

**Donanım**

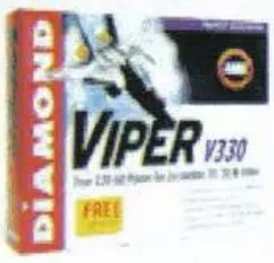
**Yazılım**

**PC Oyunları**

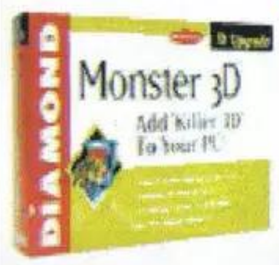
**Servis Hizmetleri**

**Internet Hizmetleri**

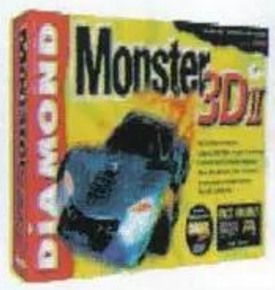
Descent:Freespace
Mortal Kombat 4
Commandos
Heart of Darkness
Premiere Manager 98
Championship Man. 98
Gex 3D
Three Lions
Deathtrap Dungeon
Team Apache
Micro Machines 3
Unreal
Final Fantasy 7
Sanitarium
X-COM:Interceptor
World Cup 98
Army Man
Fighting Force
Street Fighter Zero 2
Might & Magic VI
Forsaken




## Viper V330
AGP Destekli
Profesyonel 3D




## Monster 3D




## Monster 3D-II
Oyunlar için
Gerçek 3D Kart

**DIAMOND**

**UPGRADE ve NETWORK Hizmetleri**

**Seçtiğiniz oyunları CD'ye kaydediyoruz!...**

## ATA Ekonomi $454

Intel VX 512 Cache Board
Intel MMX 200 Mhz Cpu
14" 0.28 NI/LR Analog Monitör
1Mb S3 Ekran Kartı
16 Mb Edo Ram
2.1 Gb Harddisk
Minitower Kasa
3.5" Disket Sürücü
Q Klavye W95
Mouse+Pad

Win'95 $89
Cd+Kitap+Lisans

**Win95 Games 7 Yakında!**

**Multimedia opsiyonları için arayınız!**

## Win95 Games 5

Agile Warrior F111X
Battleship
Battlezone
Bug Riders
Dink Smallwood
F22 Raptor
Fighting Force
Final Conflict
Gold Club Casino
G Police
Jungle Book
Last Bronx
Montezuma Revenge
Moon Child
Puma Footbal 98
Redline Racer
Semper Fi
Spirit Warriors
Virtua Pool 2
Volvo S40 Racing

**2.000.000 TL**

## Win95 Games 6

Beat The House 2
Bridge Deluxe 2
BurnOut
Warhammer II:Dark Omen
Doll Messenger II
F22 ADF
Grand Theft Auto
Interstate '76 Nitro
Nightmare Creatures
Shadow Master
SpecOps
Streets of Simcity
Street Fighter Zero
Tone Rebellion
USCF Chess

**2.000.000 TL**


**Yakut Sokak Sinanoğlu Pasajı**
**30/9 Bakırköy İSTANBUL**
**Tel:0212 5435919-5830208**
**Faks:0212 5422913**

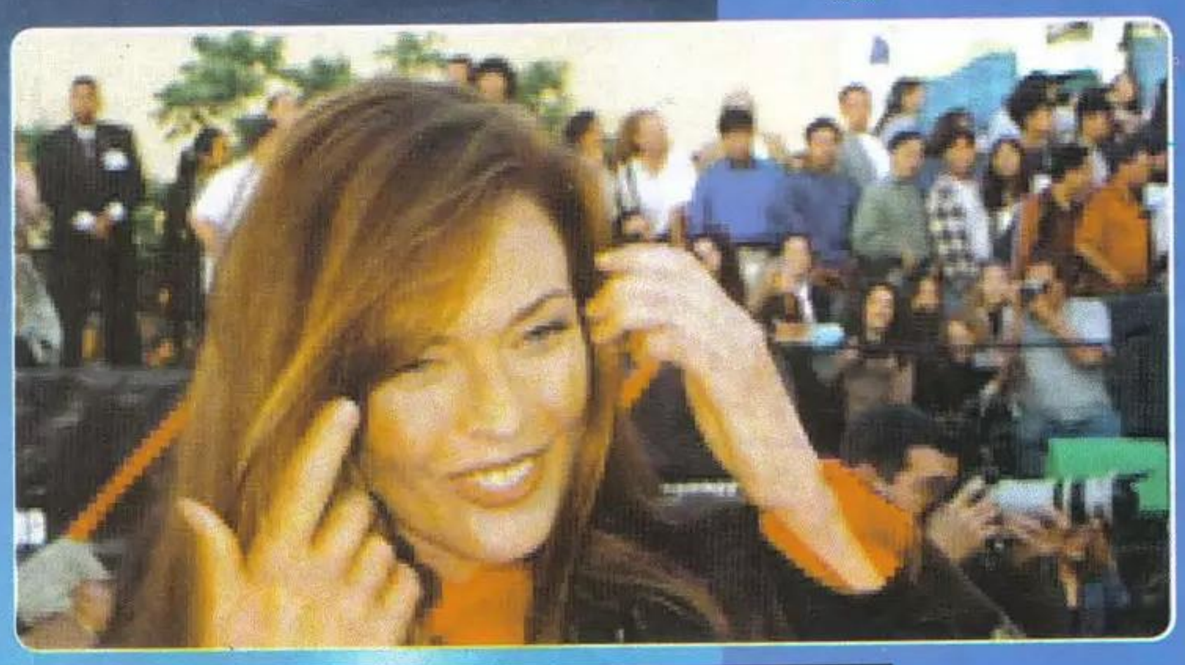

Done

Başlat

Tr 18:40

# THE X-

Sırlarla dolu bir alemde yaşıyoruz... Geçmişin geçmişte kalan, çözülemeyen, ancak hala kafa kurcalamaya devam eden gizemleri, uzak geleceğin bilinmeyenleriyle birlikte yaşamımızın belirsizliklerini oluşturur. Yönü ve sınırları tayin edilmemiş, en azından bizler için meçhul olan zaman diliminlerinde var olmak bir talihtir aslında. Her oluşumun aleni olarak gözümüzün önünde olmasını düşünemiyorum bile. Bu tam bir felakettir. Karanlıklar aydınlansın, gizli hiçbir hadise kalmasın diye haykıranlar acaba o gizem perdesinin ardından çıkacak gerçekler yumağını göğüslemeye hazırlar mı? İnsan müsvettesi bir takım tipler hayatlarının anlamını kuytularda saklanan sırların açığa çıkmasında bulabileceklerini düşünmekte, buradan manasız yaşamları adına bir pay çıkarmayı ummaktadırlar. Oysaki hiç kimsenin umurunda olmayan şahsiyetsiz şahsiyetlerinin ve gerçekte et yığınından ibaret olan bedenlerinin muhafazası, o izbe derinliklerin ürkütücü, boğucu ortamının mevcut haliyle korunmasına bağlıdır. Aksi durumda insanlar sırtlarını geçmişe güvenle yaslayamayacaklar, geleceği inşaa edebilmek namına ter dökmeyecekler, nefes aldıkları anı kurtarmak harici ve nefislerinin arzu ettiği ölçüde yaşamak dışındaki girişimlere karşı küçümser, alaycı tavırlar takınacaklar. Sonuçta binlerce yıldır kan, ter, acı ve gözyaşıyla yoğurarak oluşturageldiğimiz yapı çürüme ve çökme aşamasına sürüklenecek. Yirminci asır itibariyle bunun dehşetengiz sinyallerini alıyoruz.



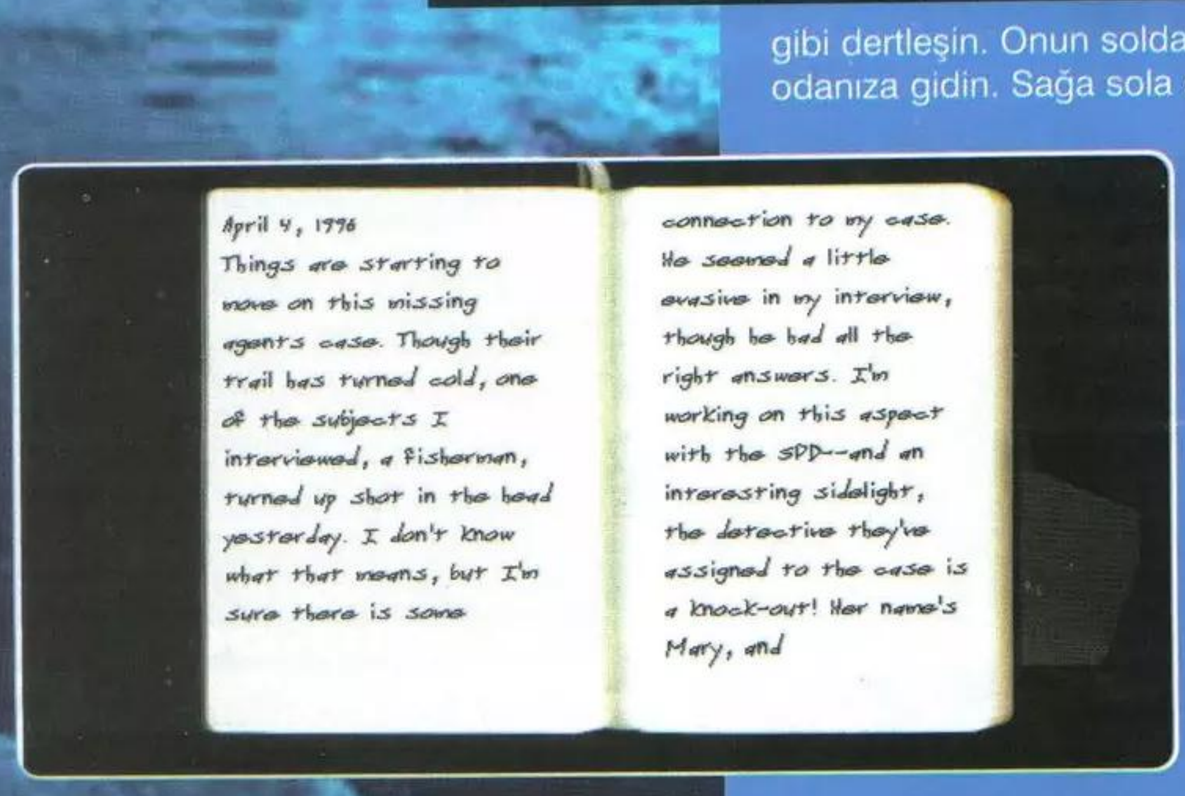
Geri sayımın bittiği gün, sonucu dehşetengiz bir merakla bekleyen GAMESHOW fanatikleri, evrenin dört bir yanından akın akın Beşiktaş'a gelmişlerdir. Akşam saatleri yaklaşırken yavaş ve sinsi, Engin Abla da her zamanki şıklığıyla, derginin önünde belirir...

Her merak ettiğini eşelemek insan için merak olmaktan çıkıp saplantı haline geldi. Bazıları yaşamın en temel direklerini insanlık namına (!) kurcalayıp, bulduğunu sandığı hazineleri (!) - gerçekler bunlardır alın işte- diye suratımıza fırlattı. Kendilerince kusursuz olan doğrularını bizlere enjekte ettiler. Müsbet ilmin ve ilimle iştigal ettiklerini ileri sürenlerin bu günahtaki rolü çok büyüktür. Affedilmezdir...

Bu arada derginin aynalı camları ardından purosunu yakmış MEG, dışarıda kalabalığın arasındaki Engin Abla'yı görerek, ne zaman böyle bir fotoromana karışsa kaçırıyorlar benim güzelimi, bakalım bu kez olaylar nasıl gelişecek diye "kare kare" düşüncelere dalarken, birden, yaz vakti perdeleri çekip, şömineye de alevi dayamış olduğunu farkeder ve klimayı açmaya gider.

X - Files, kısa bir süre önce özel televizyon kanallarından birinde yerli versiyonunu "Sır Dosyası" adıyla izlediğimiz gavur medyasında oldukça ilgi görmüş bir dizi filmin oyunuymuş. Die Hard Trilogy, Independence Day gibi orta karar oyunlara imza atan Fox Interactive yapmış. Electronic Arts pazarlamış. Bende bitirmişim. Üstelik birde tam çözümünü yazmışım. Değerlendirmeleri sona saklamışım. Hemen bir satır aşağıda başlıyoruz demişim...

Karşınıza çıkan tilki suratlı ajan Cook' la canınızın istediği gibi dertleşin. Onun soldaki odasına dalıp sorgu sual aşamasını halledin. Çıkıp kendi odanıza gidin. Sağa sola serpiştirilmiş tablolara bakın. Bulletin board' tan bilgisayarınızın password' unu alın (SHILOH). Masanıza kurulun bakalım. Vay be makam sahibi olmakta başka şey doğrusu. Telefona cevap verin. Ofisten ayrılıp sağdan büyük şefin odasına yollanın. Kısa bir süre partner olacağınız Kel Osman' la ve şefle konuşun. Çıkışta hasretinize dayanamayan Cook yolunuzu keser. Atlatın. Kendi ofisinize geldiğinizde ve computer' ün başına geçtiğinizde önce şifreyi yazın. Elektronik maillere göz atın. İsterseniz onları silebilirsiniz. En alttan sizde bir mail postalayın. Bilgisayardan çıkıp kaybolan ajanlarınızın dosyasına bakın. Cep telefonuna sarılıp dosyalarda gördüğünüz numaraları arayın. Yanıtsız. Boşverin...




Tam bu sırada dışarıda beklenen olur ve gökyüzünden yeryüzüne inen yeşil bir ışık Engin Abla'yı alarak uzaklara götürür. Gözden kaybolan yeşil ışığın ardında kanları donmuş insanlar ve onların arasında bir okurun not defterinde yazan şu cümleler kalır havada: "Sevgili Günlük, bugün gerisayımın son günü, hepimiz çok heyecanlıyız, aaa, bu arada, ay yaa, yine oldu, Engin Abla'yı kaçırdılar, iyi mi? Hayret bişey yaa. *Sevgilerle, Mary.*"

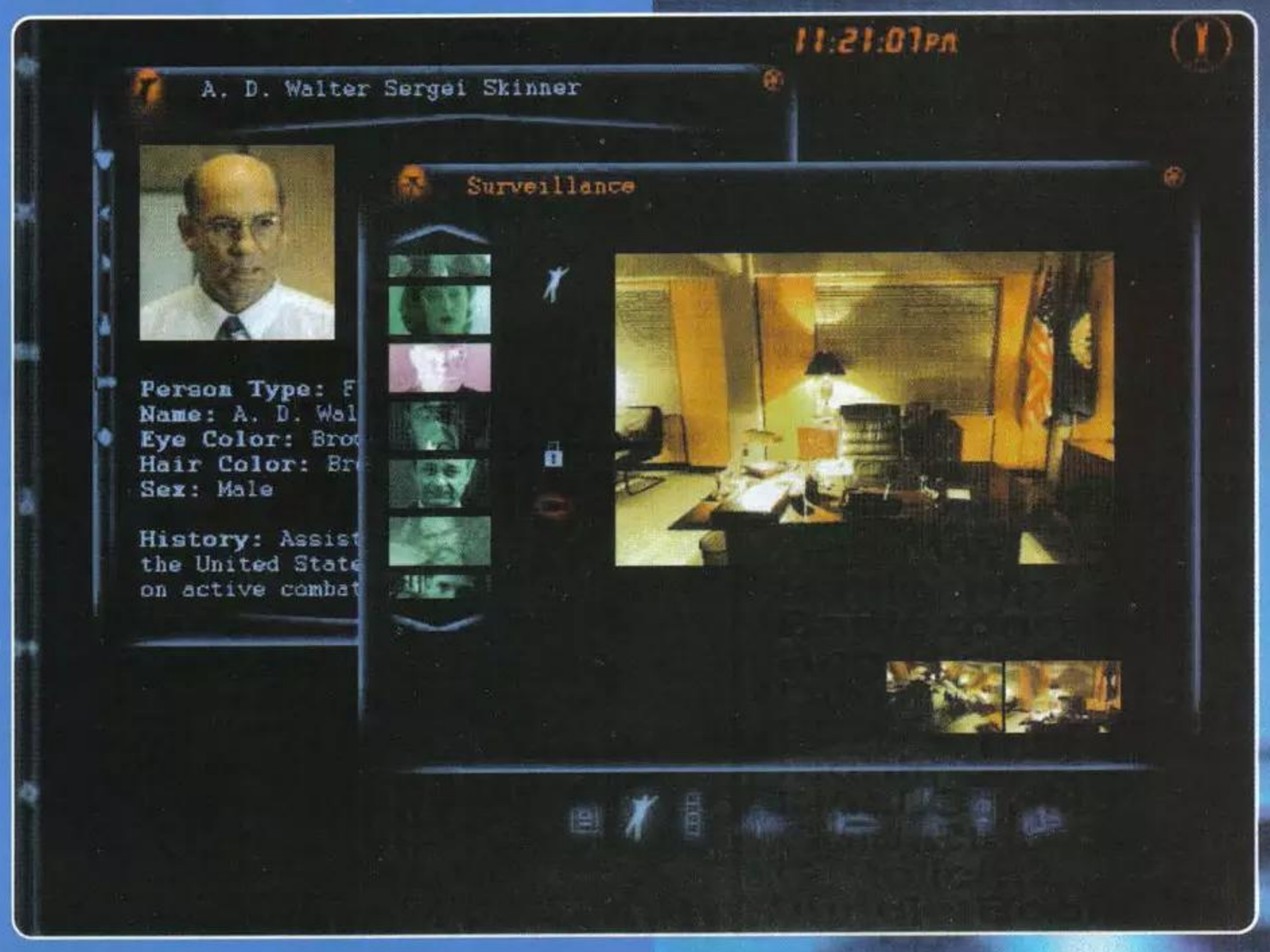
Sağ alttaki çekmecenizi açıp içindekileri alın (silah, kimlik, kelepçe üçlüsü). Masanın üzerindeki selobantla oynaşın. Dosyaları koltuğunuzun altına yerleştirip Cook hıyarının ofisine uzanın. Konuşun. Kağıtları Cook' a gösterin. Alması lazım. Olmadı mı? Tekrar deneyin...

Dışarı çıktığınızda karşınıza dikilen Kel Osman garibanıyla otomatik olarak konuşuyorsunuz. Toplantı odasına gidip soldaki malzeme dolabından ne var ne yok herşeyi alın. Inventory' nizde, en solda

# FILES

sıkışmış kalmış aygıt (PDA) sizin en yakın dostunuz. Ona klikleyin ve Eveett' e oradanda Comity İnn' e gidin. Ohhaa ikinci CD' mi ? Ne çabuk...

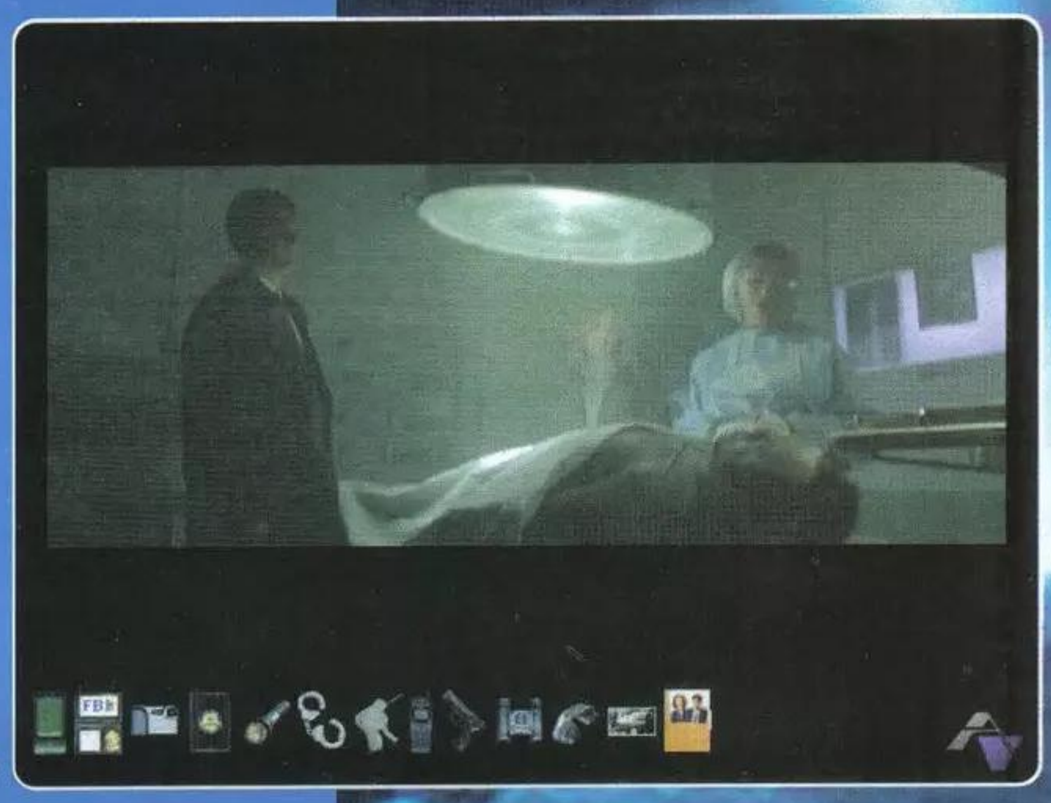
Zenci' ye kimliği şeyettirin. Sorgulayın. En son odayı görmek istediğinizi söyleyin. Odada her yere bakın. Kurcalamanız gerekenler Mulder' in suitinde çiçek tohumları, yatağın başucundaki kitap, televizyonun oradaki restoran broşürü ve bakılabilecek diğer dalgalar. Scully'ninkindeyse incile, TV' ye ve laptop' a bakıp Kel Osman Paşayla konuşun. Sol üstte çıkan telefon ikonuna klikleyin konuşurken. Dışarı çıkıp zenci kadının yanına gelin. Sorularınızla sıkıştırırken yine yukarıdaki ikona klikleyin. Arabaya atlayıp FBI merkezine yürrüüü...




Ofisinizde aldığınız laptop' u bırakıyor ve masaya kuruluyorsunuz. PDA' ya bakarak öğrendiğiniz numaraları bilgisayarda ING kısmına girin (2065550182 tel, 621517 plaka ). Cep tel' inde sağ kırmızı tuşa basarak çıkan no' yu arayın. Konferans odasında Kel Osman' la konuşun. PDA vasıtasıyla Warehouse' a git.

Kel' le konuş. Arkaya dolanıp sol duvarda gördüğün telefonu bir yerlere yaz (2065550131). Geri dönüp lockpick' i kullanarak kapıyı aç. İçerisi biraz karışık. Bulmanız gerekenler yerdeki kan izleri, direğe saplanmış mermi, feneri kullanarak girdiğiniz karanlık odadan aldığınız levye ile açtığınız sandıklar... Bunları bulunca evidence kiti kullanmayı unutmayın.

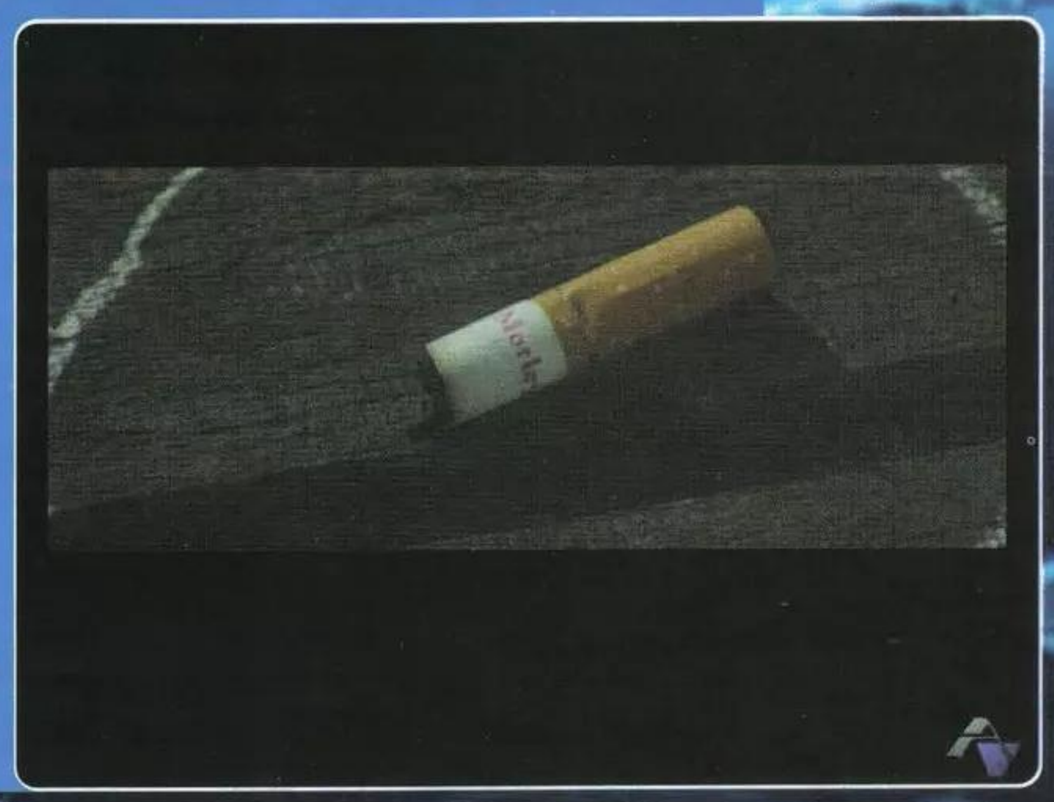
Arka kapıdan çıkıp ilerde gördüğünüz bota ilerleyin. Çinliye kimliği gösterip herşeyi sorun. Keltoşun yanına gelin. Konuşun (sol üsttekileri gözden kaçırmayın). Bu defa ön kapı yoluyla mekanı terk edin. Kel' le birkez daha dertleşip bir ekran ilerleyin. Fotoğraf makinesini çıkarıp hızlı bir biçimde, tüymek üzere olan Sedan' ın plakasına klikleyin. Crime Lab yolu gözüktü sanki...



Zenci toposla (amma kara suratlı tip var oyunda bea) konuşup bulduklarınızı uzatın ona. Ofise gidin. Alete tıklayın. Çektiğiniz fotoğrafı download edin. Plakayı araştırın (621517). İsimler kısmına Wong yazın. Bong ! Wong' un (teknedeki Çinli) dosyası bir hayli kabarık. Toplantı odasından çıkmayan Kel dostunuzla takılın biraz. Odanıza döddüğünüzde tilki surat dibinizde bitiveriyor. Laptop' u vermeyin bence. Ya da verin (da burada ayrımı yazılıyor ya. Ne kadar cehiliz babam), farketmez. Warehouse yolları taştan üstelik gece bastırmış yeni baştan...

Arka kapıdan girip gece görüş aygıtını takın. İlerleyip vukuu bulan hadiseyi izleyin. Sakın müdahale etmeyin. Gözünüzdeki yaşlar sizi kurtarmaz sonra. Olay bitince yerdeki kapağı açın. Apartman dairenize gidip yatağa gömülün. Zırrrr...

Kalktınız mı? Doğru ofise. Knockout durumundaki Cook' la konuşun. Etraf karışıyor gibi beyler. Kollayın gözünüzü. Warehouse' a gidin. Polise kimlik teşhirinde bulunduktan ve her iki dangalakla konuşup Wong' un cesedini de inceledikten sonra soldaki fare kılıklı yamuk karıyla konuşun. Güzel bir hatun yok muydu be EA amca. Bütün oyun boyunca bu felakette çekilmezki ya. İsmi neydi bunun... Ha... Asta. Onunla konuşun. İyi davranın. Teknede bir daha konuşun. Haplara ve cekete bakın. Asta ile tekrar konuşunca yaşlı bir adam yaklaşıyor. Onunlada muhabbeti koyulaştırın. En sonunda şilebin yerini öğrenip oraya yollanın.



Şilebe tırmanın. Aşağıda bir yerde sandıklar var. Üzerinde sembol olan sandığı açın. Küre... Pöh. Güverteye dönüp yukarı çıkın ve rusça yazılmış kitaplara klikleyin.

Olayın hemen ardından, açıklanamayan olayları, soru ve sorunları çözmesiyle ün kazanmış olan ve aynı zamanda çevrede Engin Abla'yla aralarında duygusal bir bağın bulunduğu söylentileri dolaşan, teşkilattan dedektif Zebani ve partneri Ghozy, dergiye gelerek incelemelerine başlarlar.

İncelemeler ve soruşturma devam ederken, şehrin dışında bir deponun yakınlarında görülen yeşil ışık ihbarı üzerine harekete geçen Zebani ve ekibi, olay yerine gittiklerinde hafif kel, insana benzer şişkoca bir yaratıkla karşılaşırlar. Şüphesiz bu bir uzaylıdır ve hiç de dost gibi gözükmemektedir ve sürekli yediği makarnanın sosunu da iğrençce çevreye sıçratan bu yaratığın yanında, güzeller güzeli Engin Abla vardır...

Bol soslu çatışma sonucunda, uzaylı yaratık ele geçirilir, Engin Abla kurtarılır ve dünya yeniden huzura kavuşur. İpuçlarına rağmen açıklanamayan iki olay vardır. Bunlardan biri geri sayımın sonucudur ki, Dedektif Zebani için çözümü kolay bir olaydır ancak yanıtı, zamanı gelene dek, sadece ve sadece kendisine saklayacaktır. Diğeriyse, bu şişko uzaylının kimliği ve ne amaçla Engin Abla'yı

Dedektif Zebani, son bir bakış atarken uzaylı yaratığa, yaratığın tüm gövdesini kaplayan ilginç şeklin bir şifre olabileceğini düşünür. Yaratığı evirir, çevirir, sonunda, öfke, ihanet ve kinle dolan gözlerinin olanca şaşkınlığının ardından ansızın iki damla yaş dökülür... Muder... Bu ondan başkası değildir... "Kanka kanka der... Neden?..." Ve kamera hızla yeryüzünden gökyüzünün karanlıklarına yıldızlar arasına döner... Yıldızlar arasında küçük fontlarla şu yazı belirir; Finito

(Alt Yazılar: Muder Oğlan Foto de la Roman)

Dışarda yarı yanmış alete bakın. En tepede parmak izlerini bulup dedektif Asta ile konuşun. Asta tercüman olarak işe yarıyormuş. Crime Lab' a uza bakalım.

Küreyi adama ver. Konuş. FBI merkezinde dolaba bak. Telefona cevap ver. Bilgisayardan Tarakan hakkında bilgiyi al ve Coroner denen yere ikile... Orada uzun uzun yapılan laflamalar beni sıkmıştı. Sıkılma işlemi biter bitmez aldığın mermiyle crime lab' a git. Herifin eline bu yeni bulduğun delilide sıkıştırırsan kendi evine gidip rahat bir uyku çekebilmene izin verebilirim belki...

Bilgisayarı aç ve mailleri incele. Zencinin gönderdiği parmak izlerini kontrol et. Biliyordum... Seni gidi tilki surat. Çalınan kapıyı açın. Gel bakalım Cookie hesaplaşalım. Ona " tell him what he wants to hear " demeyi unutmayın. Parmak izlerini de sorun ama. Küserim sonra.

Hemen sonra warehouse' a gidilip çok seri biçimde kamyona binilir. Torpido gözünden kağıtlar alınır. Yine aynı hızla diğer kapıdan (sağdan) çıkılır. Burada hızlı derken gerçekten "hızlı" demek istedim ona göre. Home sweet home.

Computer' den 621517 ve 82434 hakkında malumat edinilir. Yatılır ve kalkılır. Kızınca daha da çirkinleşen Asta' nın taktığı kaset izlenir. Fax makinesinden alınan fakslar ona verilir. Tekrar konuşulur (konuşa konuşa oyunun sonuna geldik, aferin size Fox' taki zeki çocuklar). Coroner' s ofisde birkez daha bol keseden atılıp tutulur. Haritada Charno diye bir yer belirince oraya gidersin. Asta ile konuşursun. Evin içinde heyecanlı sahneler var Allah için. Soldan küreği almaya kalktığında adamın biri dedektif avradı ve kalıbına tükürdüğümün bir FBI ajanı olan bizi sağa sola çarpıveriyor. Üzerimize kapıyıda kilitliyor. Arkaya dönüp yere bakın kürekle havalandırmayı açıp kaçın. Piuvvv... Az önce cehenneme dönen yerde bizde olabilirdik. Atlattık ama çirkin ördek öptürmem diyor. Noolacak ? Yazık sana, koca Febeiii ajanı olmuşsun şu abide- i rezalet gibi duran karıyı bile öpemiyorsun . Cık cık. Olmadı. Orada Gameshow' un abaza takımı olacaktı ki... Kahretsin yine sapıttık, bunun ciddi bir yazı olmasını planlamıştım. Heyhat...

Astayla konuşun. Dairenize gidin. Yatın uyuyun. Kalkınca fırlayın merkeze. Konferans odasına dalıp Cookie ile konuşun. Haritada beliren bir başka depoya baskın düzenlemek için yola çıkın. Silahınızı çekin. İçeri dalın. Üç serseriyi haklayın. Açık kapının orada yerde duran tabancayı kapın. Oralarda bulunan kitaba bakıp sandıkların üstündeki amblemleride inceleyin. Merdiven yoluyla yukarı çıkıp en üst kata ulaştığınızda çevik bir hareketle geri dönüp arkadan sinsice yaklaşan kalleşi vurun. Tahtalarla kapatılmış kapıdaki adamıda temizleyince gönül rahatlığı içerisinde sağ kapıdan girip döner merdivenden aşağı inip sakallı dedeye ulaşabilirsiniz. Adı Smol, konuşun onunla. Sonrada hiçbir halta yaramayan partneriniz Cook' la. Crime lab' e gittiğinizde etrafa bir ölüm sessizliğinin hakim olduğunu görüp tırsıyorsunuz. Smol' un deposuna döndüğünüzde bu defa alt katta bulduğunuz silah hakkında sorun ona. Aslan aynasız Cookie tutuklar onu. Apartmana gidersiniz. Arkanızdan Asta' da gelir. Sorular sormaya başlarsınız. Telesekreter mesajlarını dinleyip E-Mailleride kontrol eder, parmak izlerine de bakıp yatarsınız. İyi uykular diyemeyeceğim çünkü uyku 13 saniye kadar sürüyor (elinizin altındaki makineye bağlı). Sand Point denen yerde bakışlarından harbi tırstığım zenci (yine mi ?) efendi ol harcarım der gibisinden bir haller içindedir. Bence efendi olun. Doğru lafları seçmezseniz vücudunuzda muhtelif çapta hava delikleri açılıyor. Onu bilinmeyene postaladıktan sonra Asta beliriveriyor yanıbaşınızda. Onunla tartışmanız Goldbar hastahanesinde noktalanıyor. Bizde ekranda görüldüğü üzere 6. diski takıyoruz.

Hastahanedeki kadınla en şirin tavırlarınızı takınarak konuşun. Yoksa kovulursunuz. Kimliğinizi gösterin. Ben FBI' ın

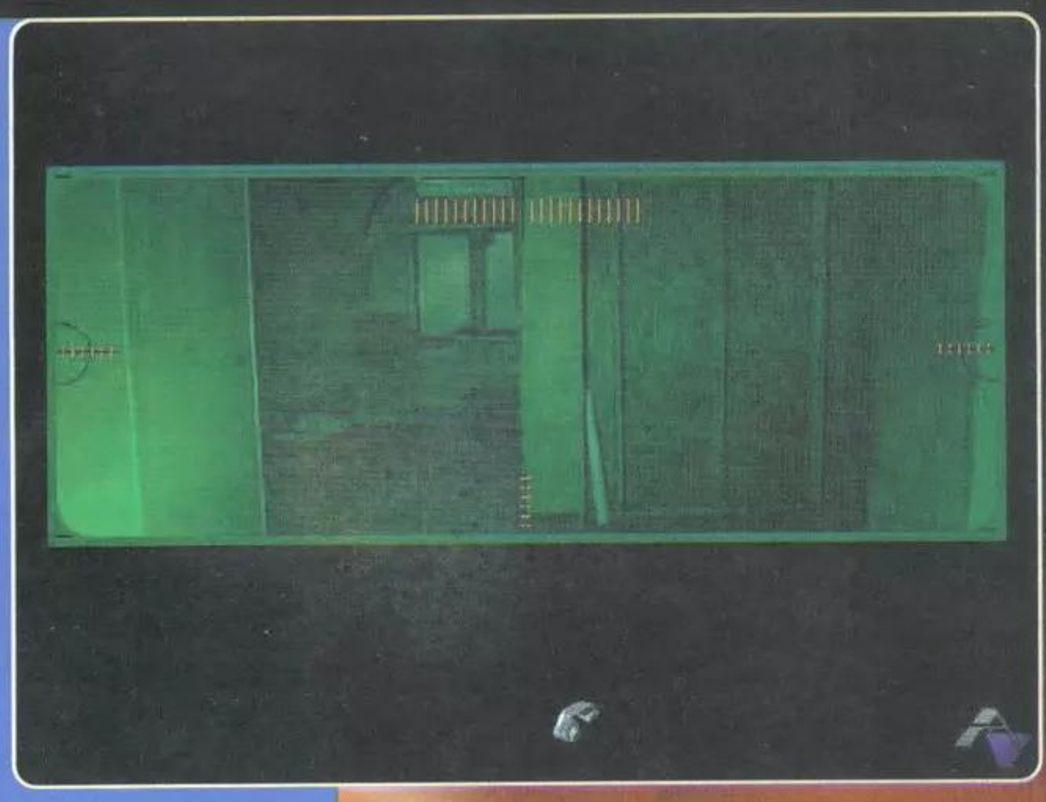
bulaşıkçı kadrosundan Tacettin deyin. Kadını bu da kesmezse ona Scully' nin ismini verin ve Skinner' ın onun patronu olduğunu söyleyin. Daha sonra muhabbetin devamını getirin işte. Lan bu hatun kısmı oyunlarda bilem bize çektiriyo be.

Odaya girin. Amanın. Asta'dan daha tipsizlerde varmış looo. Ona elinizdeki herşey hakkında sorun, bi daha bulamayabilirsiniz arkadaşı. Akabinde tren garına da bir uğrayın bakalım. İstasyona...

Telefon direğine tırmanın. Elinizdeki dürbün yoluyla trenin tepesine bakın. Asta ile konuşun. Ardından vagonu ziyaret edin. Dışarı çıkıp zibidinin biriyle oyun oynamak pek bir sıkıcı olsa gerek ancak yapmak zorundasınız. PDA' dan e-mail' lere bakın ve patlayıcıyı maddeyle ilgili hikayeyi okuyun. Sizde bir mail sallayın. Efbiay, yeah man...

Video kasedi izleyin. Bigisayardan ING kısmına bağlanıp doktorun fotosunu alın. Video vasıtasıyla toplantıya dalın. Alaska' yı gördünüz mü hiç ? Ben gördüm. Bunun için yedinci ve son diski takmanız yeterli.

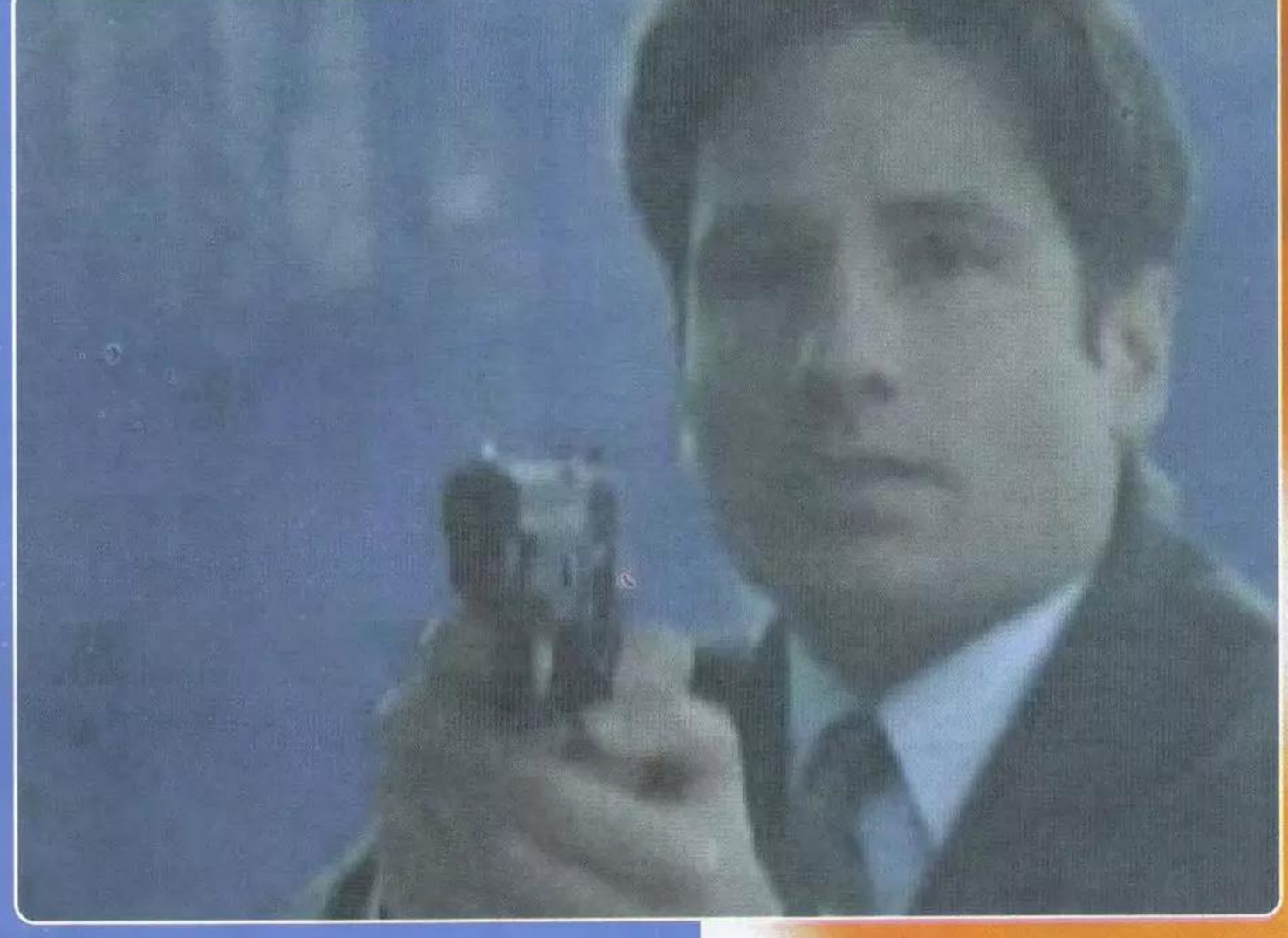
Albay Rosch' un evine sızın. Yukarı kata zıplayın. Cesedi inceleyin. Küçük anahtarı götürün. Yukarı daha da yukarı. Aaaa Maldiş bende seni arıyordum ayol. Naber ya ? Hastahanedeki partnerine nazaran daha sevimli göründün bana. Onun kaporta bir hayli dağılmıştı. Konuşun. Bol bol dertleşin keretayla...



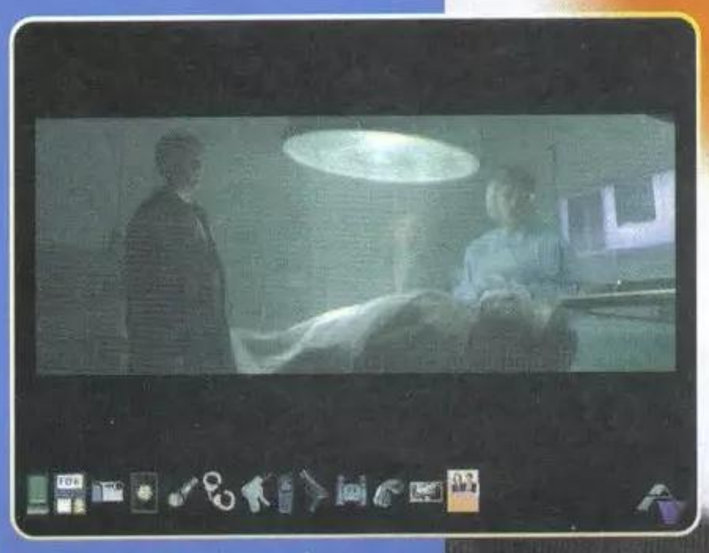
(Yazının bundan sonrası elimizde olmayan sebeblerden dolayı muhtelif hatalar içerebilir. Eleştirme hakkınız var ancak kaale alınma şansınız yok)

Kaçıyoruz hep beraber. Dışarı çıkıp ormana dalın. Sağa dönün, iki kez düz gidin. Aha ordaki ağacın ardına gizlenin. Zor, hızlı olmalısınız (tahminen).

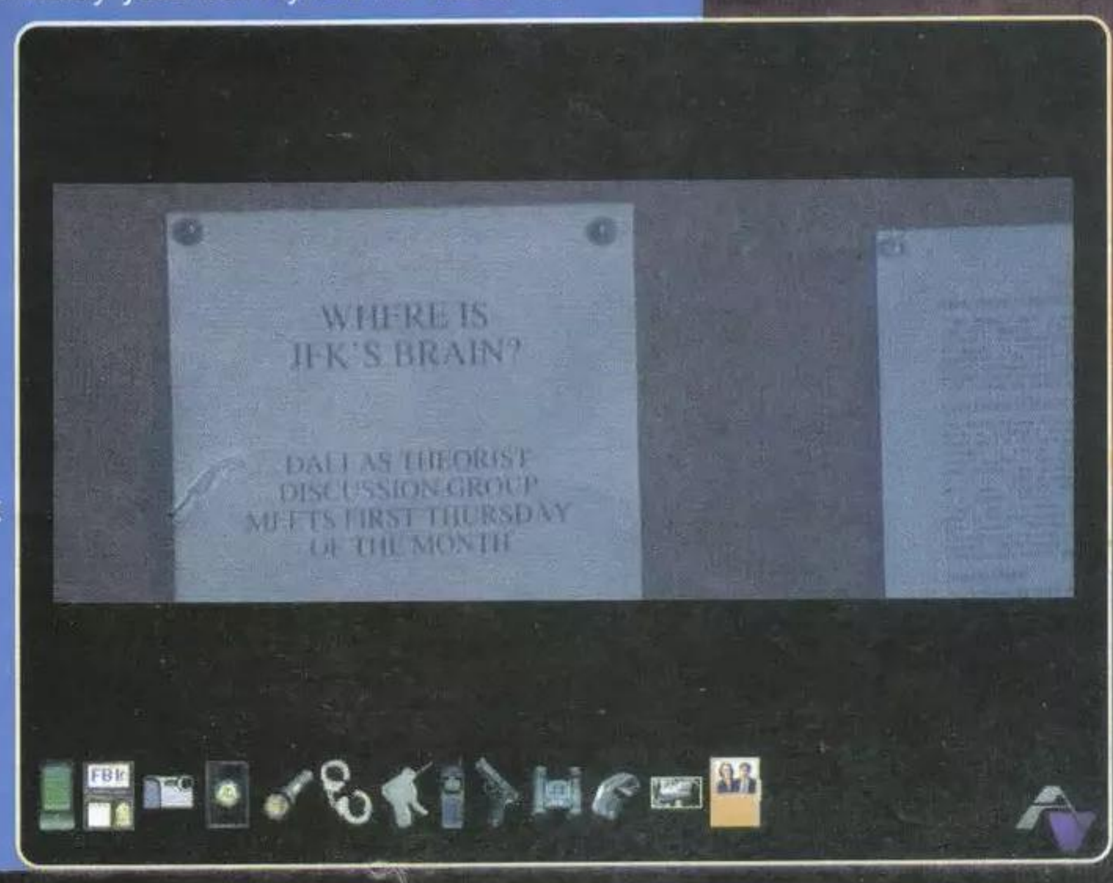
Haritada " base " yazan yere gidin. Sağa sola bakın. Arkadaş bildikleriniz hariç (Mulder, Scully, Cook) herkesi uçurun. Haritayı kontrol edin. Shelf ' lere yaklaşmadan makinenin olduğu odayı bulun. Dost dedik bağrımıza bastık seni gidi tilki surat. Konuşun ve uçurun onu. Mulder' i bulun. Yaklaşmayın onlara. Scully' e kaçıp kurtulmasını söyleyin. Sağa dönüp adamı indirin aşağı. Cook' u tokatladığınız odaya dönüp devam edin. Büyük odaya ulaşıp Scully' e kavuşun.



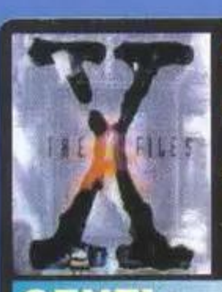
Merkezdeki odada düğmeye basın. Scully' i bulduğunuz yere dönüp oradaki button' a da klikleyince cam odaya enerji temin etmiş olursunuz. Bu camlı mekanın orada bir adet kapı olmalı (lanet olsun karanlık bir tünelde ilerliyor gibiyim... Şimdi bazı dergilerin oyunları bitirmeden birebir translate olayı ile açıklama yapmalarının ne kadar zor (!) bir iş olduğunu anlıyorum ). Girin o kapıdan. Yamulmuş Scully yine karşınızda. Devam edip nöbetçiyi dağıtın. Meftadan anahtarı yürütün (ölü soyucuda olduk). Mulder efendi belirdiğinde cam odaya kaçıp kapıyı kapatın. Siz Mulder' e bişi yapamıyorsunuz, bırakın Scully becersin. Son sahne oldukça dramatik görünüyor. Oynayın, görün, bana da anlatın (oyunun sağlamını bulabilirseniz tabii).



The X- Files dijitize görüntülerle bezenmiş oyunlar furyasının son örneği. Neresinin yedi CD olduğunu bulamadım. İki görüntüden sonra disk değiştirmesi rezil bir durum. Hemen tüm CD' lerde aynı mekanlar aynı olaylar var. Bunu disk change' i önlemek adına yapmış olmalılar ancak bence işin kolay yolu bu. Ayrıca ne kadar rol kesmekten aciz, tipsiz, beşinci sınıf aktör - aktris varsa içine doldurulmuş filmin. Ortalama bir pentiumda tüm detaylar açıkken yavaş çalışmasıda cabası. Hiçmi artısı yok. Var tabii. Temiz grafiklere sahip, 3D sesler iyi, oyunun ortalarına doğru atmosfer artıyor ve kendinizi orada gibi hissediyorsunuz. Ama yinede ben derimki Black Dahlia' yı oynamadıysanız cebinizdeki parayı önce onun için sarfedin. X-Files' ın Dahlia' dan önce gelmesi düşünülemez bile...




☒Ertunç Burak



FİRMA: ARAL İTHALAT (EA)
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: Pentium 120, 16 MB RAM, 1 CD 250MB HARDISK
GENEL: %80

# LEAGUE of P

Sene bilmemkaç. İnsanlar iyicene zapıtmış ve artık buz hokeyi falan içlerindeki şiddet manyağını tatmin edemez hale gelmiş. İşte uyanığın biri de nası para kazanırım, insanların bu zaafından nası faydalanırım diye düşünüp bir spor(?) icat etti. 4'er kişilik iki takımın bir sahada bu sefer bir enerji yumağı peşinden koşup ortadaki kaleye gol atmaya çalışması oyunun temel kuralıydı (yazıya da ani giriş yaptım). Oyunda her türlü sertlik serbest ve bu yüzden oyunun hakemi de yoktu. Dünya nereye gidecekti? Bu insanlığın sonu ne olacaktı... Hepsi aşağıda...

### LEAGUE OF PAIN BİR ÇEŞİT MANYAKLIK (MI?)

İnsanlar teknolojinin gelişmesinden bir şekilde faydalanmak istiyor. Ama iyi ama kötü. Önemsemiyorlar ve şiddet ağırlıklı sporların günümüzdeki etkinliği de tartışılmaz bir şekilde günden güne artıyor. Bunlara birer "spor" denmesi doğru mudur? Bence hayır. Bu bir vahşettir. Bir buz hokeyi, amerikan fubolu ve rugby, boks, kick-box ve benzerleri birer spordan çok insanların kendi içlerindeki "hayvanı" dışa vurmalarıdır. Biliyorum alışık olmadığınız tarzda ciddiyet içeren bir başlangiç oldu ama bu konuda içimden gelenleri söylemem gerektiğine inanıyorum. Bir an için bu tür bir sporun dünyada yaygınlaştığını düşünün ve bana katılıp katılmadığınıza karar verin.

### TAMAM DA BU SADECE BİR OYUN. SEN OYUNU ANLAT

Oyunun kurulumu tamamlanınca oyunu çalıştırın ve demoyu izleyin. Çok da ahım şahım değil. Neyse, oyunun ana menüsünde bir çok seçenek var. Bunları sırayla inceleyelim.

**Friendly:** İki takım seçip bilgisayara karşı ya da iki kişi maç yapmak için. Çok bir seçeneği yok. Ancak burada sırası gelmişken size maçtan önce takım özelliklerine girince yapılan ayarlardan bahsedeyim. **View team A-B** diyip takım özelliklerine girince bütün oyuncuların özellikleriyle tek tek oynayabiliyorsunuz. Bunlar Accuracy (şut isabet ettirme yeteneği), Power (güç, kuvvet), Speed (sürat) ve Stamina (dayanıklılık, direnç). Bunları bazı sınırlar içinde değiştirebiliyorsunuz.

**League:** Bildiğimiz lig. **Select Team** ile takım seçip yeni bir lige girebilirsiniz. **Load** ile kayıtlı ligi yükleyebilir, save ile içinde bulunduğunuz ligi kaydedebilirsiniz, **View** ile lig çizelgesini görebilir ve son olarak da **Quit League** ile ligi terkedersiniz.

**Torunament:** Şimdi turnuva diycem siz de güleceksiniz. En iyisi demeyeyim. Turnuvada önce **Setup Tournament** ile turnuva yaratıp, number of round ile tur sayısını belirleyebilir, **Number of Players** ile de oynayacağınız takım sayısını belirlersiniz. **Load, Save** ve **Quit** bildiğiniz şeyler.

Turnuva da bu kadar. Gelelim network olayına. Valla ben oyunu network üzerinden oynama imkanı bulamadım. Ve tahmin ediyorum ki oyun İnternet üzerinden oynanmıyor. Yani bir patch falan çıkarabilirler ama şimdilik yok. Ayrıca oyun oldukça eski bir teknoloji ile hazırlanmış gibi geldi bana. DirectX kullanıyor ama Direct3D ya da Glide desteği yok. Neden böyle oldu bilemiyorum. Ayrıca oyunun PSX versiyonu da mevcut ve grafikleri oldukça güzel. PC'den daha güzel bile diyebilirim.

**Options Mönüsü:** Bunun da bir çok alt seçenekleri var. Sırasıyla:

**GAME OPTIONS:**

**Master Volume:** Ses ayarı

**FX Volume:** Seyirci, kavga vs. gibi ses efektlerinin ayarı.

**CD Volume:** CD müziği sadece mönülerde var ve bunun ayarı buradan yapılıyor.

**Audio Mode:** Mono, stereo ve surround seçenekleri var. Ses efektlerini etkiliyor.

**GFX OPTIONS**

**Camera Mode:** Çeşitli kamera açılarından birini seçmek buradan ve F1-F2 tuşlarıyla oyun sırasında mümkün.

**Reflections:** Sahadaki yansımalar. PII yoksa açmayın derim.

**Lighting:** Renkli ışıklandırma. Oyunun grafiklerini güzelleştirse de sadece PII sahipleri için (oyunumuz 3D desteği olmayan kıt bir oyun olduğu için PII'de iyi sonuç verir kanısındayım).

**Model Detail:** Oyuncuların grafik kalitesi. Yüksek kalite düşük hız demek. Belki de oyunu eski DOStta oynamak daha iyi olur.

**Floor Texture:** Yerdeki desenleri kaldırmak veya kaldırmamak makinanıza kalmış.

**Floor Lines:** Bence kalkmaması gereken şeylerden biri. Oyunda kaç puanlık atış yaptığınızı belirlemeniz için tek yardımcınız.

**Screen Mode:** Ne kadar yüksek olandır ki ekran çözünürlüğü, odur oyunu yavaşlığa itekeden.

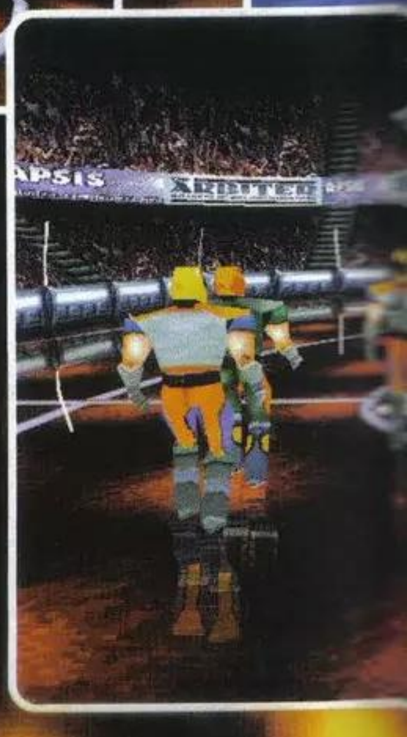
**DEFINE KEYS:** Oyundaki tuşları ayarlamak için burayı kullanacaksınız. Hornlar sizin maç kornalarınız. Rakibinizi bunlarla moral olarak çökertebilirsiniz.

**SAVED GAMES:** Bu seçenekle kayıtlı oyunları silebilirsiniz. Aman dikkat.

**SAVE OPTION:** Bu seçenekle o anki opsiyonları kaydedebilirsiniz.

Oyunun oynanılışına gelirsek (biraz erken bir kritik oldu geçen paragraf ama), oyunda amaç enerji topunu şarj edip gol atmak. Takımlar 4'er kişi ve iki atak iki defans oyunucunuz var. En güçlü takım gördüğüm kadarıyla Melbourne Destroyers. Her takımın kendine has bir sahası var. Yani rengi falan değişik. Saha dört ayrı parçada incelenebilir. Kaleler, bir puanlık şut bölgesi, iki puanlık bölge, üç puanlık bölge ve gol diski. Gol diski top şarjlı olursa açık kenarlarına atılan enerjinin gol olduğu yer. Daha uygun bir isim bulanlar beni arasın. Maç başladı kayarak **(Z)** veya yumrukla **(C)** topu kaptınız. Yapacağınız şey okun gösterdiği yöndeki kaleye gidip topu şarj etmek **(Z+C)**. Şarj ettiğiniz top artık kaleye gönderilmeye hazır (kale ya da disk her neyse). Ama topu attığınız yer basketboldaki gibi önemli. Attığınız bölgede yerde ne yazıyorsa o kadar puanlık goi atmış oluyorsunuz (1, 2 veya 3). Maçların kaderi özellikle 3 puanlık gollerle çok değişebilir.

Oyun sırasında havadan bir çeşit top düşüyor. Yani top değil de oyundaki "plasma



# PAIN

ball"un bir benzer. Bunu alan oyunculara bazı özellikler kazandıran bu topa power-up da denebiliyor zaman zaman, yerine göre. İsterseniz bunlardan da şöyle bir bahsedeyim:

**SpeedUp:** Oyuncunun hızını arttırır.

**Health:** Oyuncunun enerjisini maksimuma çıkarır. Faydalı bir eser.

**PowerPunch:** Daha kuvvetli bir yumrukla rakiplerinizi aynen yere serebilirsiniz.

**HawkEye:** Şahin gözlüm benim.. eheh. Bununla üçlük atmak artık çok kolay. lay lay lay.. lom lom lom...

**PowerShot:** O kadar kuvvetli top atabiliyorsunuz ki, rakibiniz kendini yerde buluveriyor. Bir rüya gibi (mi ne?).

İşte yazının sonuna geldik. İnanın böyle zalak bi oyun için bu kadar kelime nasıl türettim bilemiyorum. Umarım fazla sıkmadım. Oyunu alın diyemiycem, çünkü WC98 dururken buna insanın eli gitmez, gidemez. İşte oyunu seven küçük azınlık için birkaç tavsiye:

- Oyunda kaymak(topsuzken Z) çok önemli. Rakibinize hep kayın çünkü o size hiç acımıyor.
- Kayarken kolunuzu bacağınızı geçirin (Z+C). Canları acısın, kıvransınlar.
- Power-upları kaptırmamaya bakın. Çünkü onlar sizden daha verimli kullanabiliyorlar.
- Güzel bir oyun oynamak istiyorsanız WC98 oynayın. Hazır oynamışken Brezilya ile Fransa'yı farklı yenin. Ben öyle yapıyorum çünkü.
- Hoşçakalın.

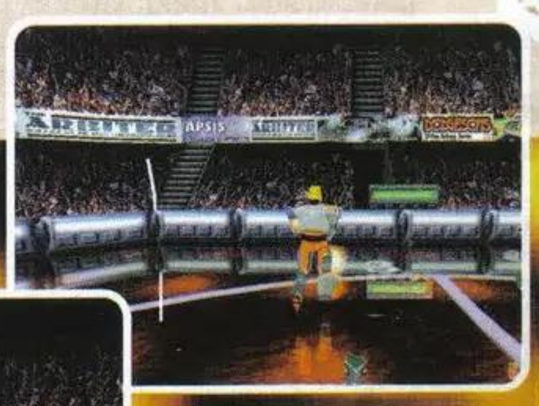
FİRMA: PSYGNOSIS

TÜR: ARCADE AMA KÖTÜ

SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 70MB HARDISK

GENEL: %55

☒Burak "EvilOne" Bayburtlu
evilone@gsmnet.com



# SUBSPACE

Evet herkese selam. Beyond Time reziliğinden sonra (iyi olmuş diyenlerde olmasına karşın) yeni (sizlere yeni, ben yaklaşık 7 aydır geceli gündüzlü oynuyorum) ve online oynanan bir oyun olan, hemde uzayda geçen Subspace`le geri döndüm. Oyundaki amacımız shoot`em-up'larda olduğu gibi upgradeleri (green) alarak gemimizi güçlendirmek ve teammate'lerinizle veya tek başınıza diğer düşmanları öldürmekden ibaret. Oyunda küçük ve üsten görünen 2 boyutlu bir gemiyi yönetiyoruz. Oynadığınız arenaya bağlı olarak öldürdüğünüz düşmanınızdan puan alırsınız. Mesela; **Duel zone**'da kendi başınıza konan ve kişileri öldürdükçe artan bounty'nizin yarısı kadar; **Chaos zone**'da öldürdüğünüz kişinin bounty'si kadar; **War zone**'da ise Chaos gibi fakat buna ek olarak flag point (flag point arenada 12 tane bulunur ve bu 12 taneyi de toplamayı başaran takıma verilen puandır) kazanarak arttırırsınız. Ne kadar çok puan alırsanız o kadar çabuk yükselirsiniz. Mesela **Chaos zone**'da en son baktığımda 10'bin kişi kadar insan vardi (3'üncü oldum övünmek gibi olmasın).

Evet, şimdi düşmanlarınız nerde? Düşmanlar radarınızda mavi renkli noktalardır. Sarı renkliler ise teammate'leriniz olup onları öldüremezsiniz. Ateş ederken şunu asla unutmayın; ateş ettiğiniz kadar zayıfsınız. Yani ne kadar çok ateş ederseniz kalkanlarınız o kadar zayıf olur, daha çabuk ölürsünüz. Çünkü kalkanlar ve silahlarınız aynı kaynağı kullanıyor. Eğer oyun sırasında bir ara dinlenmek isterseniz **Safe zone** denen ve haritada yeşil çizgili alanlara gidip orda durmalısınız. Üstündeyken **Ctrl** tuşuna basıp sabit kalabilirsiniz çünkü oyunda pause yok.

Oyunda seçebileceğiniz 8 ayrı gemi var hepsinin özellikleri avantaj ve dezavantajları farklı. Şimdi bir sözlük kısmı gibi birşey yapayım, çünkü bir çok terim var.

**Neg;** gemisi daha dangıl dungul olup da red bulletlarla full upgrade'li gemiye saldıran tiplere denir ve pek hoş karşılanmaz. Anlayacağınız gibi bunların sonu genelde güzel bi patlama olur.

**Negger;** bunlarda kabiliyetsiz ve IQ mahrumu tipler olup demin bahsettigim neg`lere onlar saldırmasada saldırıp öldüren tiplerdir. Haliyle bunlarda pek sevilmez oyunda ve bazen bunlara karşı bir freq oluşturulabiliceğiniz gibi ayrı freq'lerden de insanlar bunlara karşı bir nevi campaign yapabiliyorlar.

**Vulch;** bu kelimede radarınızı kullanarak yaptığınız ve başka iki kişinin (daha fazlada olur ki bu şansınızı arttırır) yaptığı duelloya uzaktan ateş ederek karışmanızdır. Bunun sonunda eğer iyi nişan aldıysaniz ikiside ölebilir ve ölenlerden biri sizi netteki herkesin bildiği bir terim olan "lame" lafıyla suçlayabilir. Bu durumda güzel bir kahkaha atın çünkü bunu herkes yapıyor bende dahil :).

**Turret;** ise ileride anlatacağım function keylerden olan F7'ye basarak yapacağınız bir olay. Turret arenanın kendi kurallarına bağlı olarak 7 kişiye kadar yapabilirsiniz. Turret esnasında gemileriniz üst üste gözükür ve 7 kişiden (daha azda olabilir) sade birisi kullanır siz sadece ateş edersiniz.

**freq;** bu sizin frekansınızda olmayan birinin sizden frekans numaranızı istemesidir. İstiyorsanız verin.

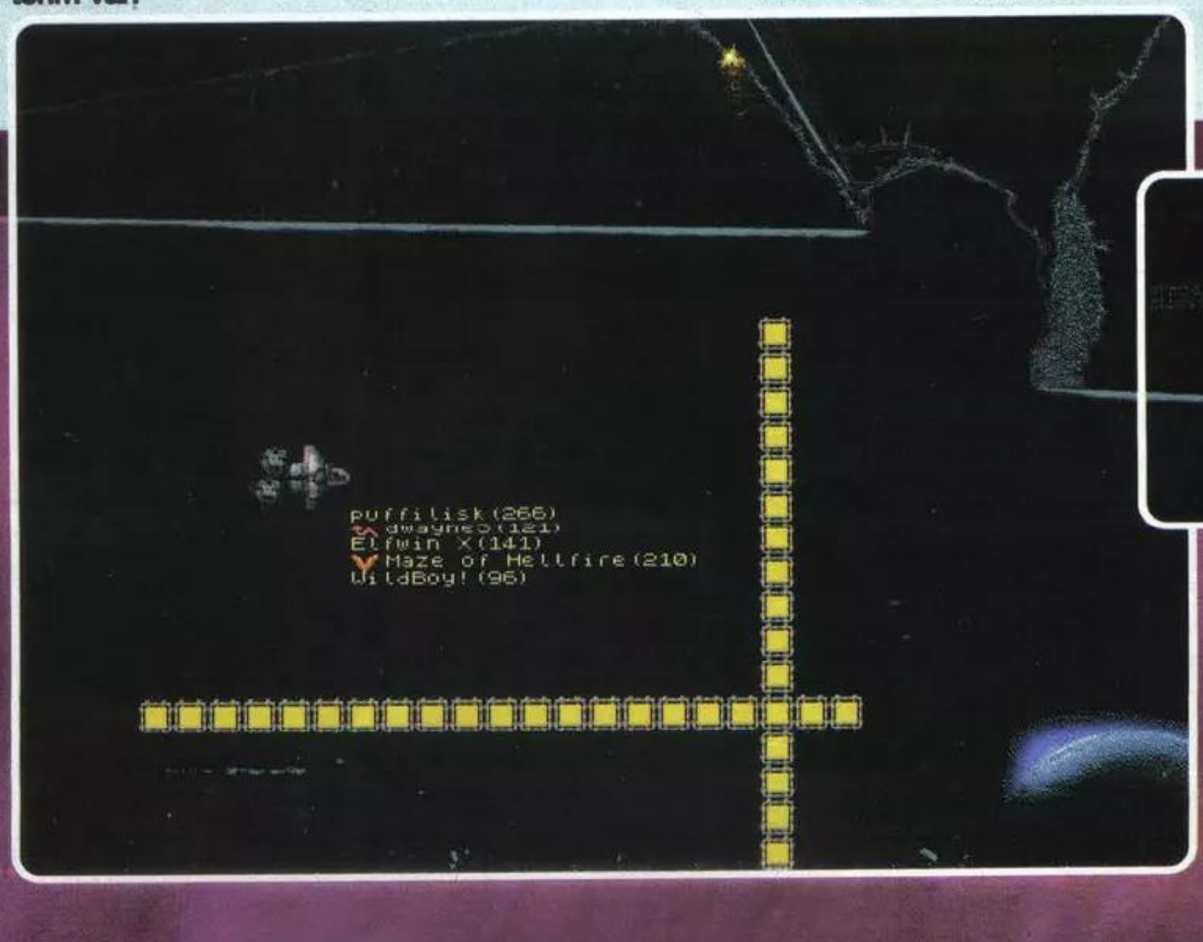
**Miner;** bu da hiç bir kabiliyete sahip olmayan ve örümcekler gibi ağlarını örüp sizin düşmenizi bekleyen (belki 10-20 dakika) zaman sorunu olmayan mayıncılardır.

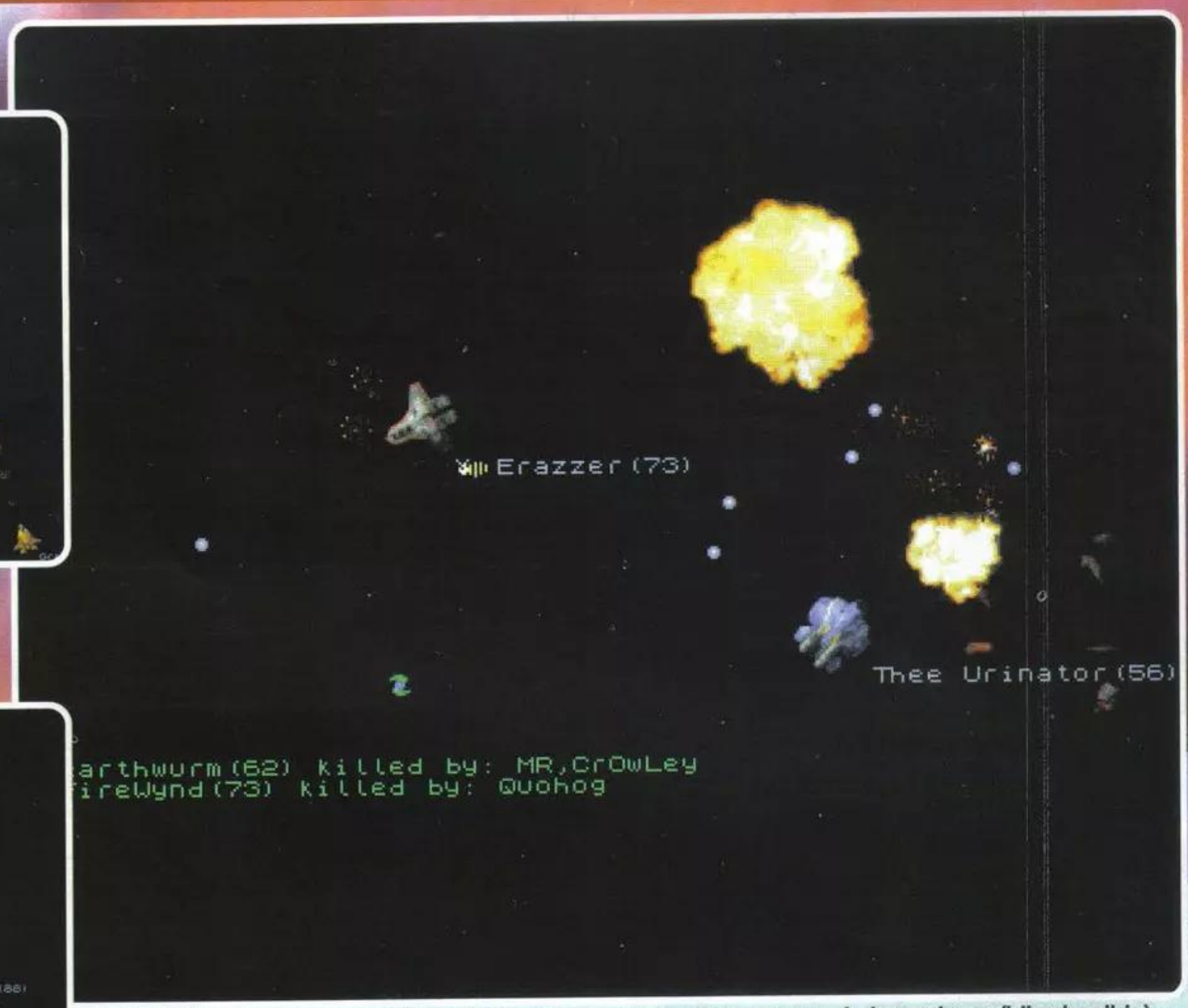
**Turret go boom;** Bu da bir turretin geberdiğinin belirtisidir ve söleyen o sırada zevkten 4 köşe olmuştur. Bakınız şekil 1a.

**Lagger;** Bu lag tanımını sanırım hepiniz biliyorsunuz. İşte o lag olayının Subspace de olması halinde size verdikleri sıfat.

Oyunda 3 level kurşun ve bomba mevcut; L1 bullet kırmızı L2 sarı L3 mavidir ve L3 en güçlüsüdür. L1 bomba kırmızı L2 bomba sarı ve L3 bomba mavidir en güçlüdür kodumu. . .

F tuşları ise şöle; **F1:** Help **F2:** Arenadaki diğer oyuncuları görmenizi sağlar ve bu listede **Page Up/Down** tuşu ile bir oyuncuyu seçebilirsiniz seçtikten sora tek **"/"** işareti ile özel msg çift **"//"** işareti ile kendi frekansınızdaki arkadaşlarınıza msg yollarsınız. Ayrıca turret yapmak için buradan kendi freq.'deki birini seçip **F7**'ye basmanız gerekir. **F3:** Rocketiniz varsa eğer ateşlemeye yarar. Bu sırada çok hızlı hareket edersiniz ama sağ-sola dönüş zorlaşır. İşin aslı rocket'leri ben kaçmak için kullanıyorum veya turret'lari öldürmek için sizde öyle yapın kolaysa. **F4:** Wall bırakmanızı sağlar. Wall sadece içinden sizin ve takım arkadaşlarınızın kendilerini ve ateşlerinin geçmesini sağlar. Sizde başka bir düşmanın bıraktığı Wall içinden geçemessiniz. **F5:** Bu decoy bırakmaya yarar ve sizin tıpatıp benzeriniz olan bir gemi bırakmanızı sağlar. Kandırmaca. **F6:** Thor atmanızı sağlar ve Level4 bombasıdır ve daha önemlisi duvarların içinden geçebilir. **F7:** Attach yani başka birine turret yapmaya yarar, tekrar basarsanız ayrılırsınız. Oyunda kurşun atmak için **Ctrl** bomba içinde **Tab** tuşu kullanılıyor. **Shift** ise afterburnerlar için. Yön tuşlarıda ilerlemenizi sağ sol... **Insert;** Rasgele warp yapmanızı sağlar warp'dan sonra enerjiniz 0`lancağı için dikkatli olmanız lazım. **Delete;** Multifire kurşunu tekli'ye, tekli'yi multi yapmaya yarar. **Home;** stealth yani radarda görünmenizi engeller. **End;** X radar'ınızı açmaya yarar böylece radarınızda stealth'li kişileri görebilirsiniz. **?ping;** yazarak ping zamanınızı. **?packetloss** diyerekde bir nevi lag olan paket kaybınızı öğrenebilirsiniz. **Shift+end;** anti warpınızı açıp/kapamaya yarar bu bir radar ekranı kadar alanda warp yapılmasını engeller. **Shift+delete;** bBurst denen ve level 4 kurşunları





etrafa saçmanızı sağlar ama bu kurşunlar bir duvara çarptıktan sonra işler hale gelir. **Shift+tab;** mayın bırakma. **Shift+home;** Cloak yapmanızı sağlar bu durumda radarda görünürsünüz ama aktif ekranda görünmessiniz. Bunu sadece Spider ve Shark denen 2 gemi yapabilir. **Shift+insert;** Portal bırakmanızı sağlar ve 1 dakika boyunca aktif kalır. Portalınız hazırsa eğer bıraktığınız noktaya inserte basarak ve enerji harcamadan geri dönebilirsiniz.

Oyunda squadlara üye olabilirsiniz yada tek başınıza takılabilirsiniz, ben şu an **^-Exodus-^** adlı bir squada üyeyim ve oyundaki adim **n i t r o** (boşluklu hali). Ayrıca oyunu alacak olursanız bu sizin internet erişiminizın olduğunu gösterir. Sorularınız olursa beni irc.aidata.com.tr #gameshow`da bulabilirsiniz.

**Warbird;** Oyunun çevik adamı diğer gemilere göre çok iyi manevra yeteneği var ve thurster'larıda diğer gemilerden iyidir.

Bu gemideki avantajiniz manevra ya, işte onu iyi kullanıp düşman ateşlerinden sıyrılın ve ani bir ilerleme ile güçlü thruster'lanızı kullanın. Tabii ateş etmeyi unutmayın ;).

**Javelin;** Benim favori gemim olup oyundaki en hızlı gemidir. Manevra kabiliyeti fazla iyi olmasa da charge rate`i en fazla olan gemi.

Bu gemi ile benim adlandırdığım Flash Attack'ı yani hız avantajınızı kullanın ve 3-4 kurşun arkasından da bir bomba yollayın. Eğer vurursanız düşmanınız %80 geberir. Iska halinde tüyün zaten hızlı recharge olduğu için fazla vakit almaz.

**Spider;** Kötü adamların kullandığı ve bilimum adiliklerin yapıldığı gemidir. Cloak yapabilir zaten tek özelliğide bu.

Valla fazla kullanmadım (hatta hiç) ama tecrübelerim şöyle diyor... Cloak`unuzu açın. X radarı kapalı bir kaç salak bulun, onlar dövüşürken birden ortaya çıkıp ikisini de avlayın şunu da unutmayın ateş ederseniz cloak'unuz otomatikmen açılır.

**Leviathan;** Oyunun ayısı. Tam anlamıyla çok hantal. Ağır olmasına karşın L3 bombaya sahip tek gemi. Söylentiye göre aktif ekrandayken diğer gemilerin charge rateleri azalmakta.

Tam anlamıyla kaç-ateş et mantığı (tam tersi) olan bir gemi. Çok da güzel patlar kendileri mavi mavi. Radardan şöyle kalabalık bi bölge seçin ve ateş edin hepsi bu eğer saldırı altındaysanız devamlı ateş edip kaçın o kadar (tecrübe? yok hepsi böyle yapıyor).

**Terrier;** Köpek değil tabii :). Bu geminin bullet'ları diğer gemilerden farklı olarak 2`li ve multi iken 4`lüdür. Genelde dar alanlarda bol kurşunla öldürmede kullanılır.

Valla bu gemiyle pek birşey yapılmaz ne diyeyim Bol kurşun sallayın bir tane bombayla da süsleyip sıcak servis yapın.

**Weasel;** Bu geminin en önemli özelliği bombalarının EMP özelliğidir ki bu size vurduktan sora bir süreliğine charge etmenizi engeller Tehlikelidir bilen ellerde.

Bu gemi ile de Javelin tarzı saldırın. 3-4 kurşun+bomba çok etkilidir ondan sora üfleseniz *boom*. Ayrıca kullanabileceginiz bir taktik daha var ki oda şöyle; Bomba atın ve arkasından hemen 3'lü kurşun atın bu combo çok güçlüdür.

**Lancester;** Bu geminin ise bombaları 1 kere sekebilme özelliğine sahiptir. Vulch yapmada leviathan`la büyük bir yarış içindeler.

Kalabalık bölge bulun, sektirme yapacaksanız açıyı da hesaplayıp (bilardo gibin) ateş edin.

**Shark;** İşte tüm denyolukların ve adiliklerin yapıldığı bir başka gemi Kişisel bir gıcıklığım var bunlara. Bu gemide Cloak yapabilir ve normal de 1700 olan enerji bu gemide 1750'dir. Ayrıca Warbird`den de daha dönek olup manevra kabiliyeti bayağı fazladır.

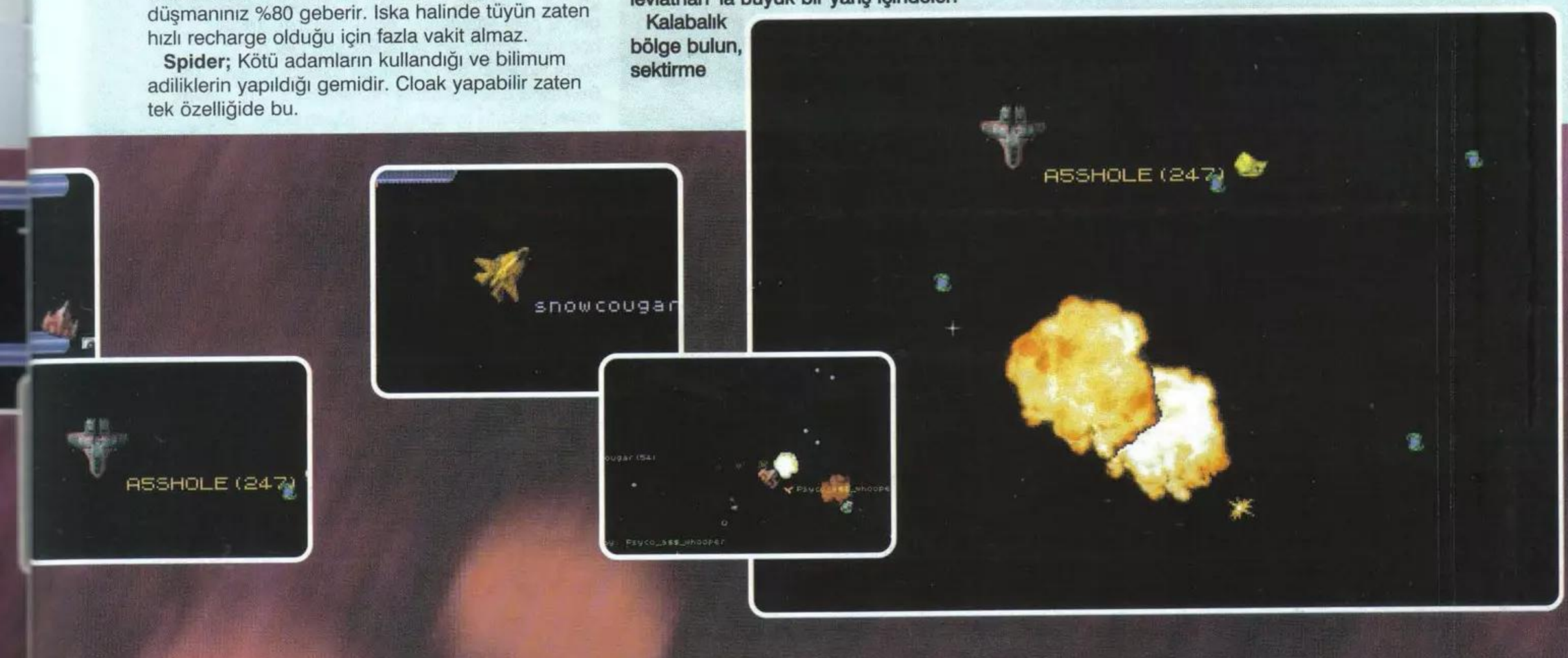
İşte bitti bu kadar sizi bilmem ama ben acaip derecede sardım bu oyuna sosyal hayat kalmadı gibi birşey (var mıydı?). Oyunla ilgili bir kaç adres vererek bitireyim.

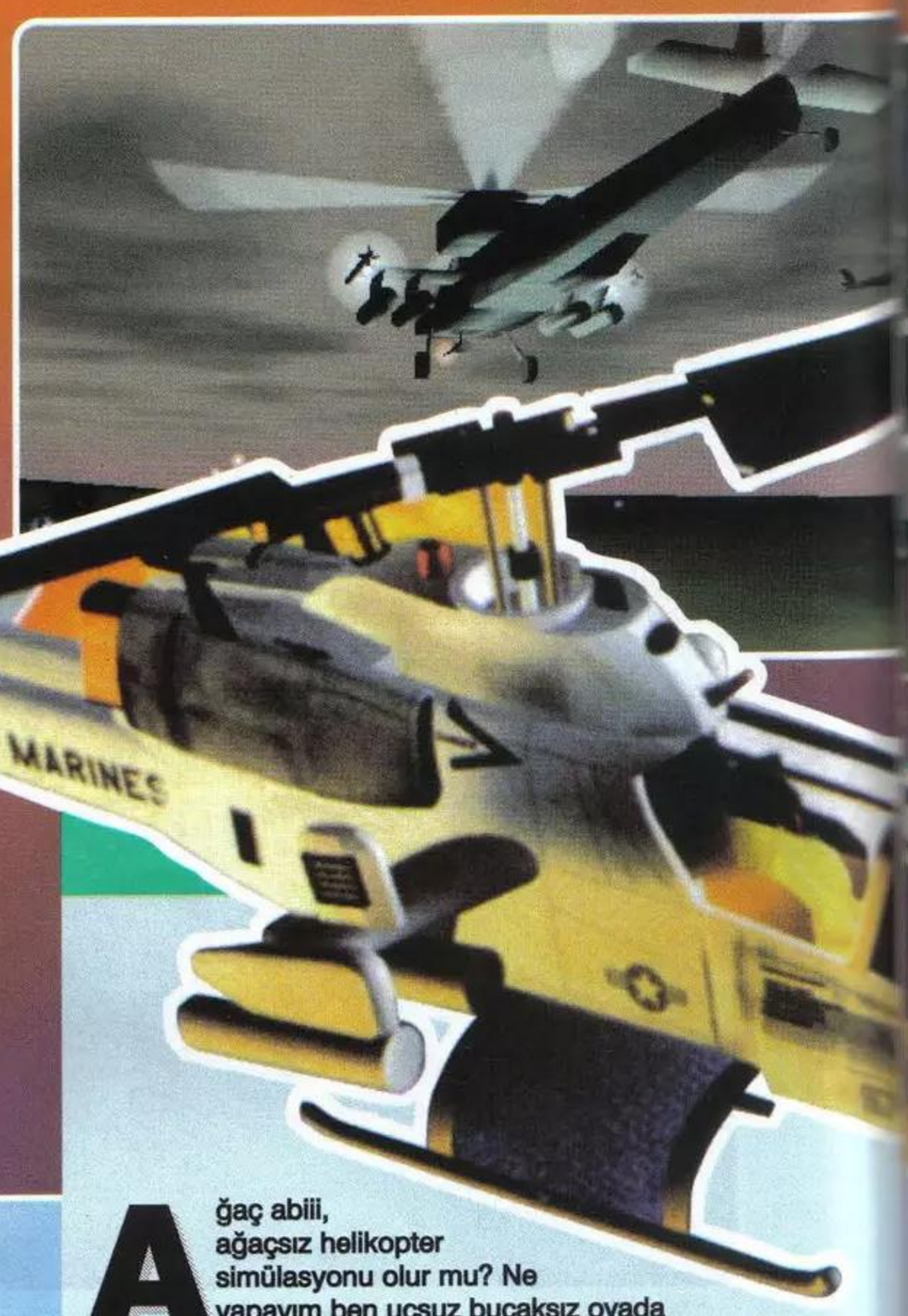
Subspace homepage;
***http//subpace.vie.com***
Her türlü Subspace zırvalığı;
***http//subspace.warzone.com***
Benim şu an ki Squadımın webpage'i;
***http://welcome. to/Exodus***

... bitti. Sölemeyi unnutum **Esc+b**'ye basarsanız banner seçebilirsiniz. Bu her arenada farklı puana bağlı olmakla beraber, şöyle küçük bayrak türü bir şekildir. Geminizin yanında bulunur. Kendiniz yapabilir yada download edebilirsiniz...

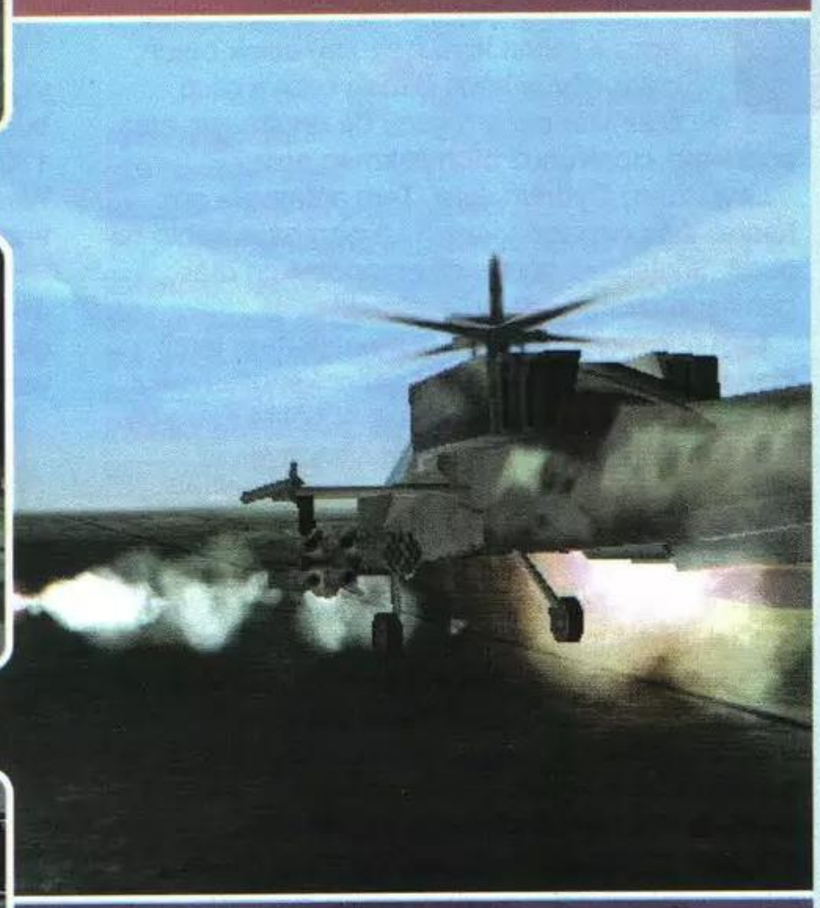
Valla bitti bu kez. . .

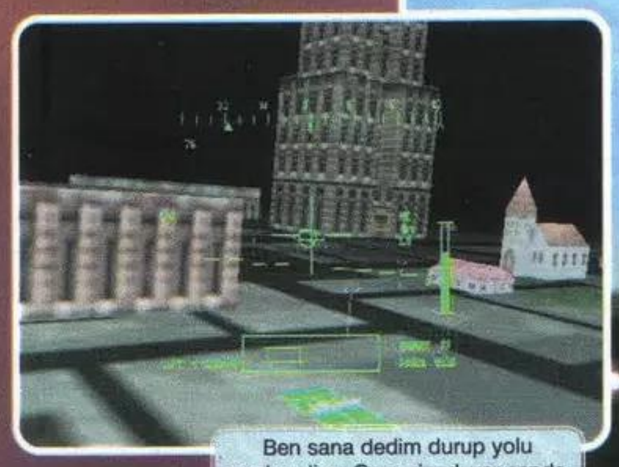
☒Kenan "nitro" Atalay





Batan güneşe dooru gidiyoz. Kız, tüpgazı kapattın di mi?





Ben sana dedim durup yolu soralım diye. Gavur inadı var sende.



Ah ulan şu vidyoyu programlamayı bi öğrensem.

Ağaç abiii, ağaçsız helikopter simülasyonu olur mu? Ne yapayım ben uçsuz bucaksız ovada helikopteri, nereye saklayayım koca Apache'yi. Nerden sokulayım düşmanın ensesine. Vadi ister bu deli gönül hain saldırılar yapmak için. Orman ister düşman gözünden saklanmak için. Malum Longbow 2'de böyle bir olay yoktu. F-16 stilinde takılıyoduk güzelim Longbow'la. Ama artık yeni bir rakibi var Longbow'un; Team Apache. Yeni favorimiz adını doğrularcasına bol miktarda wingmen komutu içeriyor. 6 adet Apache'yi (bakın Longbow demiyorum) aslanlar gibi yönetip simülasyon sevgimizi birazcık da startejiyle tadlandırabiliyoruz.

Oyununa geçmeden evvel ilk şehitlerimizi verelim bakalım. Oyunu kesinlikle joystick'siz oynamayın. Kimler ayakta kaldı? Heh, bakıyorum bu yazıya tedbirli gelmişsiniz. Devam ediyoruz. Oyunu vitrinde gördünüz; en azından İkinci sınıf bir 3D kartınız yoksa hemen yandaki cd'lere gözatmaya devam edin. Vay, vay... Bayağı dirayetli çıktı bu seferkiler. Durun bakayım... Kendi dirseğinizi öpemiyorsanız hayatta yaklaşmayın bu oyuna... Durun canım kızmayın, şaka yaptım. Tamam bu oyunu alabilirsiniz artık. Daha fazla engel yok.

Oyunda bir helikopter simülasyonundan beklenendiği gibi bir çok tuş ve her birine bir-iki görev ortalaması var. Oyun yüklendiğinde ilk çıkan menüden Joystick calibresi ve 3D Video Driver'ınızı belirtip oyuna giriyoruz. Çok heyecanlı (?!!) bir demodan sonra, karşımıza oyunun ana menüsü geliyor. **Training** seçeneği, simülasyon olayına yeni girmiş pilot adaylarının eğitilmesi için. Yanlız hocamız acayip asabi (asker ya). Onun söylediklerinin dışına çıkınca basıyor kalayı. "*Höt! Ben sana ona dokunma demedim mi? Dıt bakiim, collective'lerle oynama ben söylemeden.*" gibi nacizene lafları azar seviyesinde işitmek mümkün. Olsun siz ne kadar iyi biliyorsanız bilin, buraya bir göz atın derim ben. **Practice** makes it better. **Instant Action** ise "Ben koğuşumda uyuyodum kim koydu beni bu helikopterin içine" modu. Bir anda kendinizi bol aksiyonlu bir savaşın ortasında buluveriyorsunuz. **Combat Missions** ise tek bir konu dahilinde görevler dizisi bitirmek için. **Campaign;** işte sizin (gözüpek simülasyoncu) seçeceğiniz şık bu. Bir birliğe katılıp Drug Lord'larının tepesinden kalkıp Rusya steplerine uzanacağınız görevler dizisi. Network ise Internet kullanıcıları veya modem sahiplerinin göz atması gereken yer. Arkadaşınız ile sırt sırta, rotor rotora savaşmanızı sağlıyor. Options menüsü ise ses/grafik ve uçuş/silah gerçekliklerini ayarlamak için uğrak yerimiz olmalı. Bu menüye oyun içinden de ulaşmak mümkün.

Abi ben geldim oturdum bu Apache'nin içine, bak bi sürü de düğme koymuşlar. Ama on parmak

# TEAM APACHE

daktilo yazsam yetmez bunlara, sen de hele ben nasıl kaldıracam bu kuşu (niye gülüyosun, hiç yakıştıramadım çok ayıp). Bu Apache'nin kalkması için önce **"E"** tuşuna basıp motorları çalıştırıyoruz. Sonra varsa joystick'deki thorttle'ı artırıp, ana rotor'a güç veriyoruz. Eğer yoksa klavyede ki **"-"** ve **"+"** tuşları da aynı işi yapmakta. Yerden yeterince (100-150 feet) havalandıktan sonra joytick'i ileri doğru itip rotor'u öne eğmek suretiyle ileri doğru ivmeleniyoruz. Bu durumda bizi havada tutan güç ön tarafa doğru açılandırıldığından irtifa kaybetmek de olası. İrtifa kaybını önlemek için ana rotor'a biraz daha abanıp dengeyi sağlıyoruz. Artık ileri doğru uçtuğumuza göre bir iki roket sallamanın zamanıdır. **"M"** tuşuyla silahların emniyetini kapatıyoruz. "Joystick'in 2 nci tuşu" veya **"Insert"** tuşu yardımıyla hedefimiz seçip tetiğe basıyoruz. Dört adet sialh seçeneğimiz var. 30 mm Chain Gun (piyade ve hafif araçlar), Hydra salvo füzeleri, Laser güdümlü Hellfire füzesi ve Isı güdümlü havdan havaya Stinger füzeleri. Bunlar arasında seçim yapmak için backspace'i veya joystiğinizdeki düğmelerden birini kullanabiliyorsunuz (bilememki hangisi senin joystick'de o işe yarar). **"C"** chaff **"F"** ise flare atmanızı sağlar. **F1** ve **F2** kullandığınız helikopterin içine geçmeniz için kullanılır. Hani **F4** ve sonrasında ki F tuşlarından biriyle dış görüntüye falan geçtiyseniz diye. **F12** uçuş anında sizi haritaya ulaştırır. Her simülasyonun bir Autopilot'u vardır. Bizde de var tabii ki; **"A"** tuşu. Sizi bir sonraki waypoint'e doğru uçurur. **"H"** tuşu ise Bob Up denilen helikopterin bir yöne hareket etmeden yukarı aşşağı inip çıkması için düşünülmüş bir moddur. Fazla sallanmadan evlerin arkasından şöyle bir bakayım, sonra da tekrar alçalayım diyenler için. **TAB** tuşu ise **"A"** ve **"H"** olayını sona erdiriyor. Bu tuşa basmadan önce rotor'a verdiğiniz gücü kontrol etmeyi unutmayın. **"Ç"** ve **"."** Tuşları arka rotor yardımıyla etrafımızda dönmemizi sağlar. Ama unutmyaın ki çok yüksek hızlarda bu işlemi yapamazsınız. **"I"** tuşuyla gece uçuşlarında kızılötesi görüş sistemini açabilirsiniz. Bu modda iken ayrıca **Page Up** ve **Page down** tuşlarıyla zoom yapmak mümkün.

Team komutlarına geçmeden önce silah kontrolleriyle ilgili bir kaç açıklama daha yapmak istiyorum. **"U"** tuşu o anda hedefinizdeki bölgenin koordinatlarını hafızaya alır. Alır da ne olur? **"Shift-U"** yardımıyla o bölgeye topçu desteği isteyebilirsiniz. Tabii, göreve dahil edilmişse. **"G"** tuşu ise Hellfire füzesi için **LOAL/LOBL** modlarından birni seçmeiniz sağlar. **LOAL:** Lock On After Launch (füze atıldıktan sonra hedefe kiltlensin), **LOBL** ise Lock On Before Launch (füze atılmadan önce hedefe kilitlensin). Ne fark var diyen varsa orda bi yerde; direk kendini yakıp camdan aşşağa atıyor. Akabinde bir arabanın üstüne düşüyor ve arabanın camları patlıyor. Hadi bakayım, kamera, ışık, perde... Ay...

Hemen wingmen komutlarına geçiyoruz, yolumuz da oldukça uzun. İlk önce haberleşme olayını bir gözden geçirelim. Maksimum 6 Apache ile oyuna girebiliyoruz. Bir pair; bir Apache ve onun wingman'inden oluşan iki helikopterlik bir ekiptir. Bu durumda bizim pair'imiz de dahil olmak üzere 3 adet ekip var demektir. Klavyeden **1, 2, 3** tuşlarıyla hangi birlikle konuşacağımızı seçebiliyoruz (**"X"** tuşu bütün hepsine emir vermek için). Ve ardından şu komutlar verilebiliyor. **(4)** Eğer durumun uygunsa tehditlere karşılık ver. **(5)** Görev için anahtar konumudaki hedeflere saldır. **(6)** Uygun konumdaki herhangi bir hedefe saldır. **(7)** görüş alanındaki bütün hedeflere saldır. **(8)** uygun hedefleri yaylım ateşi altına al (wingman). **(9)** tehlikeli gözükmeyen hedefleri es geç. **(0)** beni takip et (wingman). **(T)** benim hedefime saldır (wingman). **(B)** Brifing'i uygulamaya devam et. **(W)** Bekle. **(L)** Her pair kendi başının çaresine baksın. **(S)** hasar raporu iste. **(R)** pair'ler pozisyon raporu versin.

Uff be. Ama daha bitmedi durun bakalım. Ctrl-I dış kameradan Infrared görüntü almak, yön tuşları kafayı sağa-sola, yukarı-aşağı çevirmek, **(D)** göstergelere göz atmak, **(O)** options'a girmek ve Ctrl-L'de kanat sinyallerini açıp kapamak için kullanılıyor.

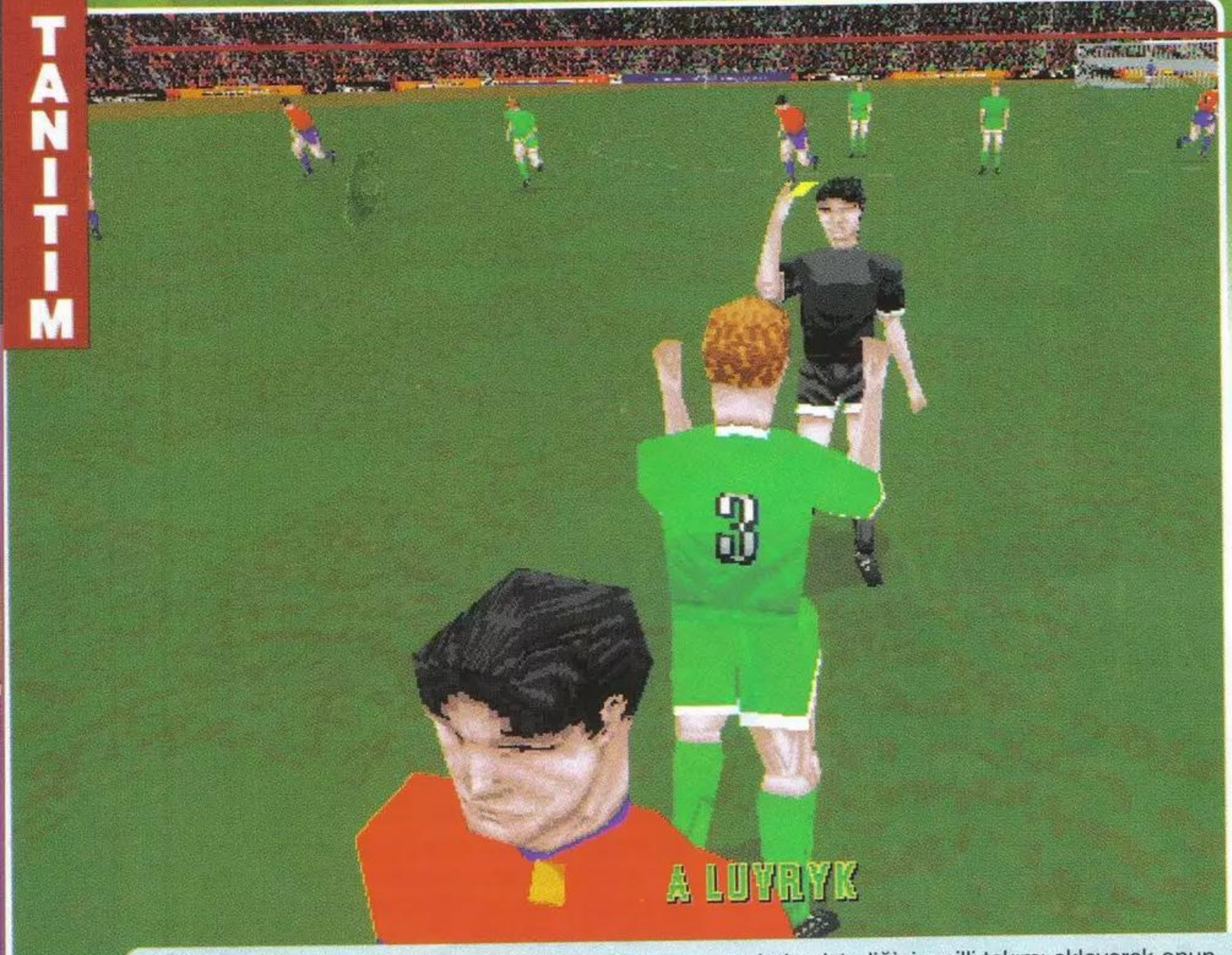
Bütün bu karışıklık bir yana oyundaki uçuş dinamikleri oldukça iyi ve Longbow 2'yi aratmıyor. Bunun yanında dinamik ışıklandırma tekniği kullanılmış ama dinamik gölgelendirme tekniği hasır altı edilmiş. Bazen helikopterin gölgesi güneşle bizim aramızda bi yerde yere düşüyor. Ama olsun, oyun gerek hız, gerekse objelerdeki kalite bakımından oldukça iyi. Senaryolar ise oldukça iyi hazırlanmış. Campaign'e girdiğinizde kendinizi bir hava üssünde buluveriyorusunuz. Sağ alt tarafa bir bakıyoruz ki saat normal zamanda işliyor. Yani saniye per saniye. Ee nasıl olacak bu iş derken, saatin üzerine kliklediğimiz zaman zamanı hızlandırmak için bir seçenek çıkıyor. Buradan bir sonraki göreve kadar zamanı hızlandırabiliyoruz. Görev zamanı geldiğinde Operations barakasına girip, haritamızı ve görevimizi inceliyoruz. Ayrıca uçuşa katılacak Apache sayısını da buradaki roster tablosundan ayarlıyoruz. Fazla bonkör davranmayın, Hasar alan Apache'inin tamir edilmesini için zaman gerekiyor. Hatta bazen parça bile gerekiyor. Böyle bir durumda bir sonraki göreve kalkacak Apache sayısı da azalıyor tabii. Hangar bölümünden helikopterin durumu ve yüklenecek cephaneyi ayarlamak mümkün. Commander barakasından ise oyunu save ve load yapabiliyoruz. Burada ayrıca yeni gelen gazetelere göz atmak mümkün. Basın yaptıklarımızla yakından ilgilendiği için yazılanlar direk olarak ekibin moralini de etkiliyor. Burada ayrıca uçuş formasyonları hazırlayabileceğimiz SOPS denen bir şey mevcut. Bu panelden uçuş formasyonumuzu dileğimize göre hazırlamak mümkün. Yanlız yaptığımız bu formasyonları operasyon barakasından uçuşa çıkmadan önce seçmek gerekiyor. Daha sonra oyun içinde **"Ğ"** ve **"Ü"** tuşları ile formasyon değişikliği yapmamız mümkün. **Enter** tuşu ise normal uçuş düzenine geri dönmek için kullanılabilir. Bu arada belirtmeliyim ki oyunun senaryosu oldukça dinamik. Mesela bir görevde Apache'lerinizden biri düştüyse, bir sonraki görev düşen Apache'nin ekibini kurtarma görevi oluyor.

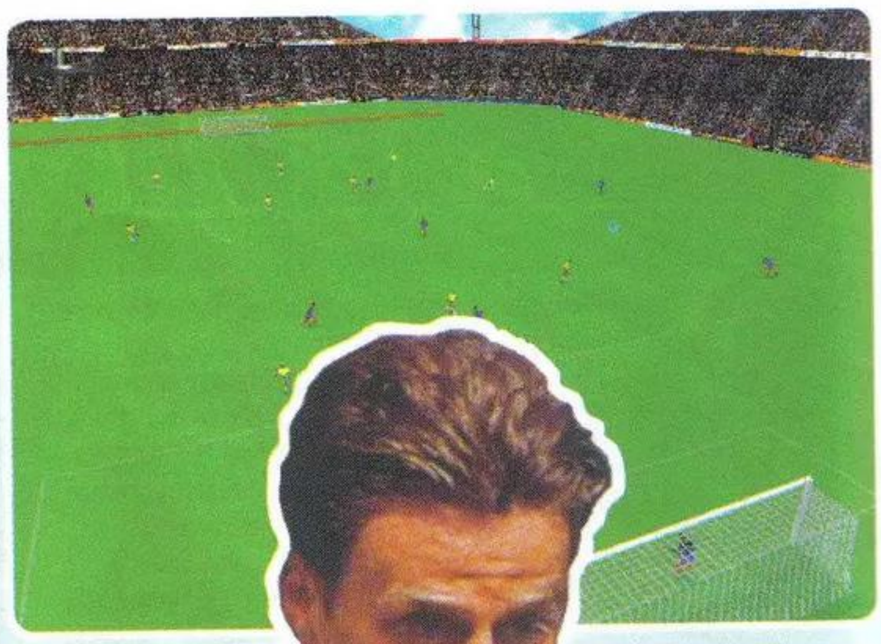
Ben bütün tuşları Türkçe klavyeden vermeme rağmen siz oyunu oynamadan önce Windows'u ingilizce klavyeye çevirirseniz bazı ufak tefek hatalardan kaçınmış olursunuz. Yanlış anlamayın sizin hatanız değil. Mesela "I" harfini bir türlü kullanamamak gibi çıldırtıcı bug'larla uğraşmak zorunda kalırsınız. Aman diyim.

Yazı biraz bilgi sığdırması gibi oldu ama ne yapalım. Gönül isterdi ki 6 helikopterle 3'lü sıkıştırma nasıl yapılır onu anlatalım. Ama şimdi onu anlatsam, işinden içinden çıkamayız. Teknik bilgilere yer kalmaz (klavye örtüsü). Haydi sağlıcakla kalın.

Hüseyin "Co-pilot" YEŞİLBAŞ

| | |
|---|---|
| FİRMA: | MINDSCAPE |
| TÜR: | HELIKOPTER SIM. |
| SİSTEM | Pentium 133<br>16 MB RAM<br>1 CD 250MB HARDISK |
| GENEL: | %79 |





Bilirim çok sevmenin cezasını, yaşadım birçok defa bu ilk değil. Tanırım hayal kırıklığının acısını, defalarca tattım bu son değil. Nedenler, yalanlar, hayallerle başlayan tüm beklentilerin sonu hep aynı yola çıkıyor…. Yeter yeter keselim buraları Uğur, okuyucular başlangıç bölümünü okuyunca oyunun tamamen al, çöp tenekesine fırlat olduğunu düşünecekler. Düşündüğünüz kadar kötü değil aslında, benim eski Sensible ruhunu ve yeni beklentileri bulamamadan dolayı bu karamsarlık (neyse devam et sen Uğurcum). Öncelikle aldınız elinize GameShow'un son sayısını, şöyle bir sayfa turuna çıktınız, eski favori oyununuz Sensible'mı yoksa o gördüğünüz, hayır yanılmadınız eski dostunuz yeniden karşınıza çıktı (üstelik iyi ve kötü yanlarıyla), yeni özellikleriyle. 'Amanın bir engel var yanlız neden bu yazıyı Muder yazmamış acaba, bu Emir 3-DFxli oyunları açıklamıyor muydu, olamaz bu oyunda mı 3D kart istiyor şimdi?' durdur Uğur. Yanıldınız Sensible98'i 16Mb ram artı P-133 ile sorunsuz oynayabilirsiniz. Bunu da belirtikten sonra başlayabiliriz artık yazıya. İngiliz futbol fanatiği iki kardeş ellerindeki İngiliz Premiere Ligi datalarından bir futbol oyunu yapmayı denerler, zamanla okul arkadaşları arasında yayılan bu oyun daha sonraları gerçekçi olduğu ve beğeni topladığı için Sensible Soccer adını alır ve programcıların isim ve üretim haklarını alması sonucu piyasaya çıkar. Amigada en çok sevdiğim, bilgisayar başından biran bile kalkmayarak oynadığım, onbeş dakikalık devre arası yüklemelerine dayandığım (Amigacılar hatırlar) tek oyundu Sensible Soccer. Daha sonra ben pc'ye terfi ettim ama küçük dostlarım hala küçük boyutlarıyla mini stadyumlarında maçlarına devam ediyorlar, (nostaljiyi noktalayalım Uğur).

Sensible'ın installını bitirdikten sonra karşımıza güzel bir demo çıkıyor, 'Football is our love' isimli parçayı dinleyip, küçük boyutlu dostumuzun ortası delik Sensible logosuna hedeflediği topun yerini bulmasıyla iyice havaya girildikten sonra eski Sensible menülerinden farklı, arka planda hareketli çarkların döndüğü, bayrakların dalgalandığı bir menü çıkıyor.

**World Tournament:** Dünya Kupası'98 deki takımların tümünün bulunduğu ve birinci tur maçlarından finale tamamen orjinal maç programının bulunduğu Dünya Kupası.

**New Competition:** Burada bulunan **Friendly** (dostluk maçı), **Cup** (kupa), **League** (Lig) ve **Tournament** (Turnuva) seçeneklerinden birini seçtikten sonra takım seçip oyuna başlıyorsunuz. Örnek olarak Ligi seçtiniz, liginizin ismini (Competition Name), kaç takımlı olacağı (Teams Entered), kaç defa birbiriyle oynayacaklarını (Play Each Team) ve hangi takımların yer alacağını kendiniz belirliyorsunuz.

**Load Old Competition:** Buradan kendi seçtiğiniz özelliklerle save ettiğiniz maç programınıza geri dönebilirsiniz.

**Edit Custom Teams:** Bu menüde programcıların yaptığı ilginç isimli takımlardan birini kendinize göre değiştirebilir yada Import seçeneğiyle bu takımların yerlerine istediğiniz milli takımı ekleyerek onun üzerinde oynamalar yapabilirsiniz. Futbol takımınızın ismini, forma renklerini, futbolcu tiplerini, saçlarını, tenlerini ve isimlerini istediğiniz şekilde değiştirebilirsiniz.

**Game Options:** Bu menüden Sensible'98 ile ilgili ayarları yapabilirsiniz. **Game Length:** Maçların uzunluğunu belirlemek için. **All Player Teams Equal:** Tüm takımların eşit güçte olması seçeneği. **Crowd Chants:** Taraftarların oyun içindeki tezahüratlarını açıp-kapama seçeneği. **Commentary:** Maç sırasında spikerin yorum yapmasını aktif hale getirmek. **Auto Replay:** Gol sonrası, sarı-kırmızı kart gibi maçın önemli ve durduğu pozisyonlarını tekrar etme seçeneği, bi nevi durdur Uğur-oynat Uğur. Fix Weather: Oynanacak maçlarda havanın nasıl olacağını belirlemek için, random seçerek her maçta değişik hava şartlarıyla mücadele edebilirsiniz. **Menu Music:** Oyundaki menülerde çalan müziği açıp-kapatmak. **Action Replay Display:** Tekrar pozisyonlarında ekran çözünürlüğünü High (Yüksek) yada Low(Düşük) olarak ayarlamak için. **Pitch Display:** Stadyum ve saha içi çözünürlüklerini High/Low olarak ayarlama seçeneği. **Game Frame Rate:** Ekran çözünürlüğü ile ilgili Frame oranlarını 15fbs(düşük)-30fbs(yüksek) olarak belirlemek için. **Define Keys:** Oyunda kullanılacak duşları görmek, ayarlamak için.

Ana menüde isimleri yazmayan üç seçenek daha var. Kafasıyla top sektiren adamı seçerseniz tek kişilik, her seferinde takımların değiştiği bir maça başlarsınız. Kupa simgeli olan **Sensible Challenge Cup**'ı seçerseniz custom teamler arasındaki turnavaya girersiniz. Sensible FC futbol takımıyla 1.turdan başlayacağınız bu kupada maçlar milli maçlara oranla oldukça çekişmeli ve zor geçiyor. İki kişinin kafayla paslaştığı seçenek ise hızlı bir şekilde

iki kişilik bir oyuna başlamak için, takımlar yine her girişte değişiyor. Oyundaki menuler bu kadar.

**Sensible Soccer '98de değişen, eklenen-çıkartılan, beğenilen-beğenilmeyen, yenilenen-yenilenmeyen özellikler ve oyun hakında bilgi**

Sensible ilk çıktığından bu yana koruduğu ana menüsünü, yaklaşık olarak tüm bilinen ülke takımlarının liglerinin bulunduğu ve her sene yenilenen datasını Sensible'98de malesef kullanmamış. Türk liginden bir takım seçip şampiyonlar ligi şampiyonu yapmak, İngiltere amatör liginden premiere lige yükselmek, Afrikanın adı duyulmamış bir takımıyla dünya kupasını kucaklamak artık yaşanacak sevinçler arasında bulunmuyor. Kulüp takımlarının olmamasına rağmen 160 tane şampiyonluk bekleyen milli takım Sensible'98de sizi bekliyor. Bunun yanında 64 adet custom teamide kendinize göre değiştirip, seçebilirsiniz. Menülerin arka planlarındada hareketli resimler kullanılmış (örnek olarak Hollanda'yı seçerseniz arka planda Hollanda bayrağının dalgalandığını göreceksiniz) ama yinede menülerde kullanılan yazıların büyük olması ve eski Sensible'lardaki düzeni, sadeliği yansıtmaması oyunun değiştiğinin ilk habercisi. Uzun süredir 3D görüntülere geçileceği haberleri verliyordu ama malesef tekrarlar ve önemli pozisyonlar dışında oyunda 3D görüntüler kesinlikle kullanılmıyor. Tekrarlardaki 3D sayılan görüntülerde kalite bakımından yetersiz yani asla bir Fifa'98 grafiği beklemeyin. Oyun içinde ise geliştirilmiş 2D görüntüler kullanılmış ve oldukça başarılı olmuşlar, eski serilerde olmayan yada olsa bile görülemeyen sakatlık, vole, rövaşata, çalım, falso, kafa vuruşu, gol sonrası sevinci, yükselerek kafaya çıkma gibi hareketler 2D olmasına rağmen detaylı ve güzel olmuş. Vole, rövaşata gibi hareketler için özel tuşlar yapılmamış bu yüzden Sensi'98de yine alışık olduğumuz iki tuş kullanılıyor. Oyundaki tuşlar eski serilerdeki gibi yön tuşları artı **'Ctrl'** ve **'Alt'.** Birde **'Alt Gr'** tuşu oyun sırasında oyuncu değişikliği yapmak için. **'F5'** tuşuda herhangi bir pozisyonu 3D olarak tekrar ettirmek için. Tuşlar az olmasına rağmen hareketler kolayca yapılabiliyor. Yanlız oyunda yerden kayarak top alma hareketi bayağı bir abartılmış. **'Alt'** tuşuna basıp rakibin ayağına topu almak için kaydığınızda, adamınız sanki turbo tuşuna basılmış gibi hızlanarak neredeyse ceza sahasından orta sahaya kayarak gelip topu kapıyor. Oyunda koşma tuşunu bulunmamasıda önemli bir dezavantaj. Oynanabilirlik ise her zamanki gibi oldukça yüksek, Sensi'ye iyice alıştıktan sonra Triniad&Tobagoyu seçip Brezilya'ya on fark atmak, olmayacak bir olay değil. Bunun yanında eskiden olduğu gibi tekrar edilen pozisyonlarda (replay) beğenilen gollerin save edilip saklanmasıda kaldırılmış. Maçın sonunda maçın en başarılı oyuncusu MOM yani man of the match (maçın kahramını) ünvanını kazanıyor. MOM olmak için maçta beş gol atıp yıldızlaşmak yetmiyor, bunun yanında gol pasları ve asistlerlede bu ünvanı hakettiğini kanıtlamak gerekiyor. Custom teamleri kendinize göre ayarlarken oyuncuların saç rengi, şekli, kalecilerin ev ve dış saha formaları, ve üç ayrı renk kullanılarak forma dizayn etmek diğer beğendiğim özelliklerden (bu bölümüde sonlandır Uğur'cum).

**Sensible Soccer '98 taktikleri, gole ulaşmanın yolları ve menejerlik sırları**

Taktik savaşlarında elindeki avantajları en iyi şekilde değerlendirebilen takımlar başarılı çıkar. Yönettiğiniz mahalle takımının oyuncularına değişik saha içi görev ve taktikleri vererek galibeyete yada ona yakın sonuçlara ulaşabilirsiniz. Demek istediğim elinizde çok hızlı bir yarış arabası var ama siz eğer bu arabayı gerekli özelliklerle yarışa göre ayarlayamazsanız, parkura motive edemezseniz, sonuç kaplumbağanın tavşanı geçmesi ile aynı olacaktır. Seçtiğiniz takımı ilk aldığınızda öncelikle takımınıza en iyi şekilde uyacak taktiği bulun, oyuncularınızın özelliklerine göre mesela adam RB'se (sağ bek) defansın sağ bölümüne yerleştirin. Gole önem verecekseniz risk alıcaksınız demektir, uzun paslaşma oranını azaltıp oyuncuları kısa paslarla ve ani şutlarla sonuca gidecek sekilde düzenleyin. Defansa yönelicekseniz defans adamlarınızın rakip forvetinin belası olacak ve gerekirse sert hareketler kullanarak top geçer adam geçmez şeklinde oynayacak olarak düzenleyin, uzun ve aldatıcı paslar kullanın, rakibi üstünüze çekerek ani kontra-ataklarla rakip kaleyi en az iki adamla, ceza sahası dışından şutlarla yoklayın. Gol atmak istiyorsanız yön tuşlarıyla falso yapmaya çalışın. Kaleciler yan toplarda zayıf kalıyor ama birebir kalınan çoğu pozisyonda ise başarılılar. Ceza sahası dışından gol bulmakta zor oluyor, ceza sahası dışında köşelerden vuruşları deneyin, çoğu gol olabiliyor. Gol atmak için rakip defansı geçtikten sonra penaltı-noktasının biraz sağ yada soluna ilerleyerek topa yön tuşlarıyla falso verin. Penaltı, free-kick, korner atışlarında belirliyeceğiniz oyuncuların shooting, heading ve speedinin yüksek olmasına dikkat edin.

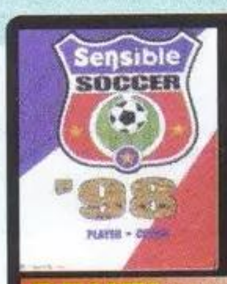
**Menejerin kapanış notları**

Kulüp takımları ve transferin olmaması, şampiyonlar ligi, uefa kupası gibi önemli kupaların bulunmaması, ne kadar menejerlik yapılabilsede, menejerken oynanacak maçları izleme zorunluluğu olması, 3D görüntülerin yetersiz ve başarılı olmamasına rağmen oynanabilirlik ve Dünya Kupası heyecanı yaşamak isteyenler ve kendi takımlarını kurup turnuvalara katılmayı düşünenler için denenebilir. Yanlız menejerlik yapmayı düşünen Sensiblecılar uzak durmalı, eski datalar malesef yok hatta oyuncu lisansları alınamadığı için isimler orjinal olarak geçirilmemiş (Ronaldo'yu Ranoldo gibi görmeye hazırlıklı olun yani). Bütün oyuncular lisansız ve bu şekilde. Sensible serisi hayranıysanız ve Actua Soccer'2 türünde futbol oyunları arıyorsanız denemeye değer ama Fifa ve World Cup'98den sonra alternatif bir futbol oyunu arıyorsanız bu seçim kesinlikle Sensible'98 olmamalı. Oyun içinde reklam panolarına dikkat ederseniz Sensible '98 Club Edition yazısını göreceksiniz henüz bir bilgi yok heran çıkabilir hazırlıklı olmalı.

**GameShow Dünya Kupasında!:** Jamaica'ya GameShow ulaşmaması sonucunda isyan eden Jamaica halkı, milli takımlarını Dünya Kupasından çekme kararı alarak MEG'e bu konuda mail gönderir. Jamaica halkının isteğini ve Fifa'nın yoğun baskısını kıramayan MEG, tüm yazar kadrosunu toplayarak Jamaicanın yerine Fransa'nın yolunu tutar. İlk tur maçlarına Japonya galibiyetiyle başlayan GameShow ikinci maçta Hırvatistanla berabere kalır. Ardından Arjantin maçından yenilgiyle ayrılan takım ikinci olarak gruptan çıkmayı başarır. Teknik Direktör Y.S.Y'nin sürekli oyuncuları aşağılaması ve Engin Abla'nın hatalı goller yemesi sonucu bunalıma giren takımı Mert'in eşsiz şiirleri ve Zebaninin anlamlı hikayeleri ayakta tutar. 2.Turda İngiltere engelini zorlanmadan aşan takım. Çeyrek Finalde Almanya ile eşleşir, takımın patronu, editörü, kaptanı MEG, 3 maçlık bir dönemde forma giyemeyeceği için endişelenen takım yine zorlanmadan maçı kazanır. Yarı Finalde Brazilya ile eşleşilince takımı korku sarar ama maçtır bu başlar ve maç penaltılara kalır, Engin Ablanın başarılı oyunu ve iki penaltı kurtarması sonucu finale adım atan ekibimizi finalde İtalya beklemektedir. Yaz ayı olmasına rağmen yazarın dikkatsizliği yüzünden karlı sahada turuncu topla oynanan maçı GameShow 3-1 kazanarak Dünya Kupasına uzanır. MEG bunu üzerine tüm yazarlara yarım gün tatil izni verir...Gelecek aya görüşmek üzere şampiyonda kalın…

☒Emir 'Sensible Knight' Turan
emir98@yahoo.com

# SENSIBLE SOCCER98




FİRMA: SENSIBLE SOFTWARE
TÜR: TOP TEPME
SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %82

# DOMINION

Yaklaşık 2 senedir bekliyordum şu anda tanıttığım oyunu, bir dergide resimlerini görüp hayran kalmıştım, o gün bu gündür çıkmasını 4 göz birde gözlük ile beklemiştim ve ikinci senenin son aylarına doğru artık beklemekten usandım (yorucu geldi), oyundan iyice umudu kesip "ne zeman çıkarsa çıksın artık beni ilgilendirmez" dedim, artık onu Alınacak oyunlar listesinden bile çıkarmıştım... Ki MEGATRON Patron dan beni sevindiren bir haber geldi. Inbox'um (Posta, E-Mail)' dan gelen Guguuk sesi ile haberi alınca gözlerim parladı. "Dominion diye bir Real-Time var, yazar mısın?" Diyordu Patroncuk. Ne? Çıkmış mıydı? Nezeman çıkmıştı? Eidos tan bir mektup bile gelmemişti oysa, birde kanka firma olacaklar, neyse. Eidos güzel oyun yapmıştır, daha doğrusu Ion Storm güzel oyun yapmıştır (pek tanımam oysa), Eidos'da güzel piyasaya sürmüştür nasıl olsa diye düşüp "Tamam yazarım" diyorum ve oyunu aramaya koyuluyorum. Bir Real-Time Strateji oyununu yazmak için 2 günüm var, neyse oyunu bulup bir sevinçle CD-ROM'a takıp Install yapmaya başlıyorum. Ben oyunu yüklerken bir yandanda nasıl bir oyun, acaba güzel mi diye düşünürken, Install'un ortasında Windows 95'in göçeceğini kim bilebilirdiki? Neyse, kader utansın ne edeyim. Format mormat derken 1 gün geçiyor, editörüm den biraz daha vakit istiyorum, oda hiç kıramaz beni hemen bir 18 saat daha zaman veriyor (sanıldığı kadar sert değildir anlayacağınız ;) ). Ben de, bu kadar iddialı ve benim üzerimde oldukça güzel izlenimler bırakan Dominion: Storm Over Gift 3'yi GameShow okuyucusu ile paylaşmak amacıyla, yeni yüklenmiş Windows'um dan bir Yeni Metin Belgesi açıp, kelimeleri boşaltmaya başlıyorum. Aaa, bakın, çoktan başlamışım bile...

**Real-Time severler, ekran başına...**

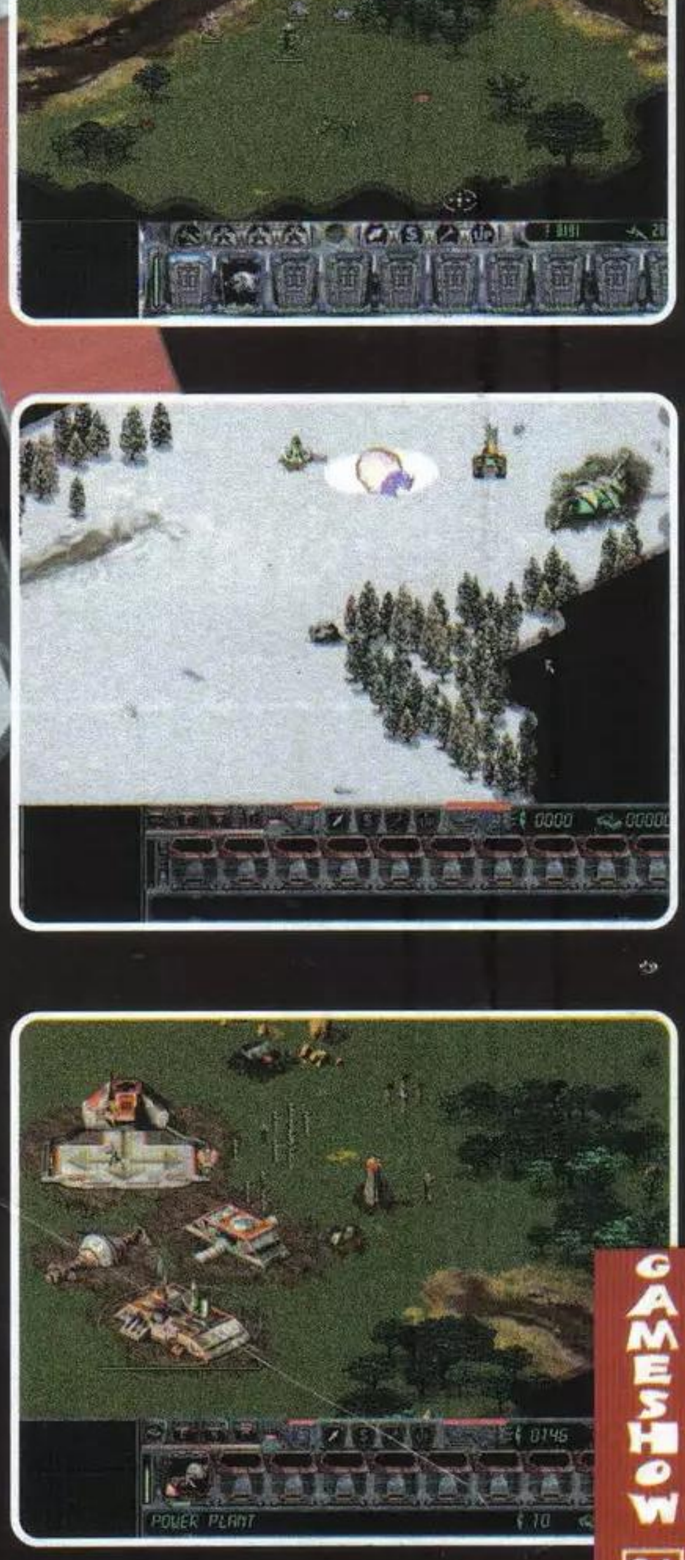
Öncelikle şunu belirtmeliyim, oyunun grafikleri MÜKEMMEL ÖTESİ. Yani bir kere patlama efekleri harika, gölgelendirme, ışık efektleri, herşey. Grafik bakımından hiç bir eksisi yok yani. Ses efektleri ise gayet başarılı, yalnız biraz az ses efekti olması bir eksi olabilir tabii. Her ırkın kendine özel bir Interface'i var, yani oynanış olarak aynı, ancak görünüm olarak (button'lar, yazılar, vs vs). Dominion'da 44 araç, ve 8 değişik yaratık ve geçilmeyi bekleyen oldukça zor tam 60 görev var, bayağa fazla, değil mi? Epey bir süre oyalar. Oynanış tarzı olaraksa diğer Real-Time Strateji oyunlarından (Starcraft, Dark Reign, vs) pek de bir farkı yok, yazının ilerleyen kısımlarında oyunun oynanışı hakkında detaylı bilgi vereceğim, ama biz adettendir ilk önce oyunun menülerinden başlayalım.

Baştaki güzel demoyu geçtikten sonra anamenü çıkıyor, buradaki Options'a girerek oyunun grafik detayını, ses efektlerini, zorluk derecesini, ve ekran çözünülürlüğünü (640x480, 800x600, 1024x768, ve hatta1280x1024'e kadar çıkabiliyor) ayarlayabilirsiniz. Multiplayer'da tahmin ettiğiniz gibi Internet üzerinden en fazla 8 kişiye kadar Dominion partisi vermeye yarıyor. Cinematics ise çok güzel bir seçenek, oyun içinde karşılaştığınız Demoları bu Cinematics seçeneği ile tekrar tekrar izleyebilirsiniz, Demolar gerçekten çok iyi (mesela ben Red Alert de sırf demoyu tekrar görebilmek için (Tanya'yı görebilmek için yani) 5. bölümü tekrar tekrar oynamıştım). Single Player ile asıl oyuna başlamak için ilk adımı atabilirsiniz. Burada Mission'u seçersek seçeceğimiz kısa görevleri oynayabiliriz (oyunun internet adresinden yeni Mission lar Download edilebiliyor). Campaign seçeneğini seçtiğimizdede asıl senaryolu oyuna başlayabiliriz. Şimdi Campaign ile yeni bir oyuna başladık, ilk önce karşımıza ırk seçimi ekranı geliyor, seçebileceğimiz tam 4 ırk var, bunlar; Human (bildiğimiz ilkel ırk işte), Darken, Scorp, ve Merch. Her ırkın askerleri robotları binaları değişik, ve hepsinin kendine has özellikleri, eksileri ve artıları var, isteğinize göre bir ırkı seçin, yalnız Human ve Darken ırkı oyunun 1. CD sinde, Scorp ve Merch ırkı ise 2. CD sinde. Bunu da belirttikten sonra birazda oyunun oynanışını anlatıyım siz sevgili okuyuculara.

Dominion daha öncede bahsettiğim gibi oynanış tarzı diğer Real-Time Stratejilerden pek farklı değil (zaten hepsi birbirine benziyor). Mouse'un sol tuşu bir üniti seçmeye yarıyor, seçtiğimiz askeri yine sol tuş ile istediğimiz yere yönlendiriyoruz, bir ünite sağ tuş ile bastığımızda ise bir menü çıkıyor, bu menüden o ünitin özelliğine göre değişik seçenekler çıkıyor (bu güzel bir yenilik bak). Bu seçeneklerden birkaçını açıklamak gerekirse, genellikle normal zırhlı askerlere sağ tuşla basınca çıkan menüden Guard'ı yani "Koru" komutunu seçersek, Pointer'ı o ünitin korumasını istediğiniz yere (bu başka bir ünit veya bir Bina da olabilir) götürüp sol tuş ile tıklayın, artık o asker kanının son damlasına kadar orayı herhangi bir saldırıya karşı koruyacaktır. Sağ tuşla çıkan menüden Crawl'u yani "Sürün, seni sürüngen" komutunu seçersek asker yere yatar ve gitmesini istediğiniz yere sürünerek gider (bu gerçekten çok güzel). Askeri (ben asker diyorum ama siz bakmayın, ben genel tür olarak asker diyorum, yoksa çok çeşit asker var) tekrar ayağa kaldırmak için Stand komutunu kullanabilirsiniz. Yine bu tür askerlerde çıkan bir komutta Kneel yani eğil komutu, bu şekilde askerin düşman tarafından vurulması biraz daha zorlaşıyor. Birde Show Range seçeneği varki, bu seçenek ateş edebilen her ünit'de var, ve o ünitin atış menzilini gösteriyor, eğer menzil içine bir düşman girerse, ona otomatik ateş açmaya başlıyor. Stop komutu ünitin o anda yaptığı eylemi durdurmasına yarıyor (savaş eylemi tabii). Bazı Robot ünitlere sağ tuşla bastığınızda ise değişik olarak bir Detonate komutu çıkıyor ki bu da o ünitin kendini yok etmesini sağlıyor. BOOM(!?).

Dediğim gibi, bu sağ tuşla çıkan menü

seçtiğiniz ünite göre değişiyor, bazı binalara sağ tuşla basınca çıkan menüden'de Auto Repair'i seçersek binamız hasar gördüğünde sizin Repair komutu vermenize gerek kalmadan kendi kendini otomatik tamir eder (bir binayı tamir etmek belli bir miktar para götürüyor tabiiki). Bu arada oyun ekranının altındaki ikonlar hemen gözünüze çarpmıştır, ilk görünce biraz karmaşık gibi gelebilir ancak kullanması gerçekten çook basit ve kolay. Önce sol taraftaki yapım ikonlarına bakalım, bir bina asker tank falan nasıl yapılıyor onu bir öğrenelim. Bir yapı ikonuna bastığınızda alttaki küçük pencerelerde o anda yapabileceğiniz asker araç bina vs görebilirsiniz. Üretmek istediğiniz ünitin ikonuna sol tuşla basarsanız üretime başlarsınız, üretim sırasında aynı ikona sağ tuş ile basarsanızda üretimi iptal edersiniz (paralar cebe). Eğer Mouse'u ikonun üzerine getirip beklerseniz o ünitin maliyetini görebilirsiniz. İkonun altındaki çizgi ile yapım aşamasının ne durumda olduğunu ve ünitin üretiminin bitmesine nekadar kaldığını görebilirsiniz. Eğer yaptığınız şey bir bina veya bir roket atar yani yere yerleştirilen bir ünit ise ünitin yapım aşaması bittiğinde o ünitin ikonu yanıp sönmeye başlar, yanıp sönen ikona sol tuşla basıp üniti yerleştirmek istediğiniz yere yine sol tuşa basarak kondurun (gecekondu gibi, düşmanda yıkmaya geliyor). Yalnız binayı yerleştireceğiniz yer mutlaka yeşil renkte yanmalı, kırmızı olan yerlere bina yapamazsınız.



Şimdide bu yapım ikonlarını açıklayım sizlere.

En baştaki Buildings ikonu, normal askeri binalar, Power Plant, Colony, vs vs değişik, ve oyun ilerledikçe yapabileceğiniz önemli binaları içeriyor. Onun yanındaki Infrastructure ikonuda daha çok korunma tipi AutoCannon Tower, yada Energy Beacon gibi teknoloji harikası ünitler yapmaya yarıyor (Intel çıkartıyor bunları, bilmiyorsunuz). Personel ikonundada eğer bir askeri binanız falan varsa o anda yapabileceğiniz askerleri görebilirsiniz. Vahicles ikonu ise değişik araçlar yapmanızı sağlıyor, Recon falan işte (işte deminden beri bunu anlatmaya çalışıyordum o sağ tuşla çıkan menüdeki komutları yazarken, bir Tank yere eğilemez herhalde).

Evet arkadaşlar, yapı ikonları bu kadar. Teknolojiniz ilerledikçe çok değişik araçlar yapabileceksiniz, şimdide bu yapım ikonlarının yanındaki 4 ikon dikkatinizi çekmiştir, onlara bir göz atalım isterseniz. Baştaki **Select Unit** ikonu normal ünit seçip yürüten Mouse Pointer'ınızı seçiyor. **Sell Structure** ise bir binayı satmaya yarıyor, satınca genellikle yarı yarıya zarar ediyorsunuz, ancak gerekliyse para, sat bir ara. **Repair Structure** ikonuda hasar gören bir binayı onarmaya yarıyor, eğer o binaya sağ tuşa basınca çıkan menüden **Auto Repair**'i seçmişseniz, ayrıyeten sizin de Repair yapmanıza gerek yok. Zaten bina hasar gördüğünde otomatik Repair'e başlamıştır.

**Upgrade Structure** ise eğer imkanınız varsa bir binayı Upgrade etmeye yarıyor, önce Upgrade Structure ikonuna basın, sonrada Upgrade etmek istediğiniz binaya basın (maalesef kendi bilgisayarımıza basamıyoruz). Mouse'u binanın üzerine götürünce zaten eğer Upgrade imkanınız varsa binanın üzerinde Upgrade'in maliyeti yazıyor. bi click ve gitti paralar (gitti paralar, geldi Pentium II) .Evet, işte bu kadar. Ekranın sağ tarafında da zenginlik durumumuz yazıyor. Ekranın sağ altındaki "O" Harfine basınca da **Options**'a giriyoruz, buradan o bölümde yapmamız gerekenlerin bir özetini görebiliriz ve save load restart vs yapabiliriz.

Şimdide sizi oyuna biraz ısındırmak için ilk birkaç Human bölümünü tanıtıyorum, ben oyunu Human lar ile oynadım (bir de zorluk seviyesi Hard'ı seçmişim bilmeden) ve size sadece Humanların birkaç bölümünü tanıtıyorumki oyuna ısının, zaten bir ırk ile oynadınız mı, diğerleriylede hiç zorlanmadan oynayabilirsiniz.

**HUMAN MISSION 1**

İlk bölümler her zaman çok kolay olmuştur zaten, ilk önce ana binamız olan Main Plant'ı yapalım, adamlarımızla şimdilik pek açılmayalım, düşman Scorp yollara birkaç PHV robotu yerleştirmiş, neyse, bir Power Plant ve ardından bir Colony yaptıkmı artık asker yapabiliriz. Birkaç asker yapıp (XENO Bazookaman tavsiye edilir) bir Rafinery yapalım, unutmayın, Rafinery'i yalnızca yeşil kuyuların üzerine koyabiliriz. Neyse, bayağı bir ordu toplayalım ve düşman Base'ine saldırmaya geçelim, yalnız unutmayın bu bölümde Commander'ın ölmemesi gerekiyor, bu yüzden onu pek savaşa sokmayın derim. Şimdi bütün birlikleri toplayıp önce yolun başındaki PHV'yi patlatıp güneydeki birkaç askeride temizleyelim. Ama sakın yoldan ilerlemeyelim, çünkü Scorp'lar Energy Beacon'lardan yola bir duvar örmüş ve Rocket Tower larda onun hemen arkasında. Bu yüzden önce en kuzeye gidip ağaçların arkasından doğuya gidelim, oradaki birkaç düşman askerini Recon ile hiç zahmetsizce ezebilirsiniz. Sonrada güney'e inip düşmanın arkasından bir sürpriz yapın. Düşmanın bütün ünitlerini temizleyince bölüm bitiyor zaten. Şimdi burda ne öğrendik, herzaman ikinci bir yol varmış...

**HUMAN MISSION 2**

Bu bölümde amaç Maden kuyularının etrafında halay çeken bütün düşmanları yok etmek, düşnan yine Scorp, önce hemen bir Main Plant yapalım, klasik olarak ardarda Power Plant, Colony, ve Rafinery yapalım. Düşman durmadan kuzeyden doğudan ve ara sırada kuzey-doğu dan ara ara saldırarak bizi yıpratıyor. Bir süre sonra Rafinery'mizin maden kuyusu kuruyacak ve para bitecek. Bu olmadan bir kısım askeri toplayıp biraz kuzeydeki madenin etrafındakileri temizleyip oraya bir Rafinery daha yapın (eğer öbür Rafinery kurumuşsa onu satın). Bu sırada düşman saldırısı bir ordan bir burdan devam edecektir, saldırıları biraz yumuşatmak için Yumoş... Pardon Energy Beacon'ları kullanabilirsiniz. Energy Beacon ile bir duvar örmek için önce bir Energy Beacon'u kurun, sonrada başka bir Energy Beacon'u onunla aynı hizaya yerleştirin, eğer güç azalırsa bir Power Plant daha yapın, bu sırada devamlı Xeno Bazookaman yapın, üssünüzü iyi korursanız güçlenirsiniz. Biraz güçlü bir ordunuz olnca kuzey-doğuya doğru açılıp bütün maden etrafındaki düşmanları yok edin. Şimdi burda ne öğrendik, en iyi atak, iyi bir defanstır (ben bunu nerden duydum?)...

**HUMAN MISSION 3**

Bu Mission'da şu elinize beş on asker tutuşturup "Git Yoket" cinsi görevlerden. Öncelikle 4 tank, birkaç Xeno Bazookaman bir Recon ve bir de Hunter ile başlıyoruz. Bu Hunter'a iyi bakın, çok işinize yarıyacak, biraz yavaş, ancak zırhı çok iyi. Neyse, önce kuzeye ilerleyelim, birkaç askeri temizledikten sonra Recon ile haritayı açalım, önce az kuzeye, sonrada batıya ve yolu takip ederek güneye inince Reinforcement Arrive yazısını göreceksiniz, şimdi 2 tank ve 1 Hunter daha gelecek, kuzeyde 2 roket atar var, onları tanklarla patlatabilirsiniz, tankların menzili uzun, ancak onlarınki de uzun. Roket atarın menzilinin ulaşamıyacağı bir yer biliyorum, önce doğudaki bir tank ile Hornet'i patlatın, şimdi buradan geçip tank ile en kuzeyden roketatar'a ateş açacağız. O bizi vuramayacak çünkü menzili yetmeyecek, ama biz onu vurabileceğiz. Yalnız kuzey-doğuya giderken roket atar bize ateş açacaktır, bu yüzden önce önden kurbanlık küçük bir asker yollayın. Roketatar ona ateş açtıktan hemen sonra ardından tankı en kuzey doğuya yollayın, roket atar bir roketi 3-4 saniyede bir attığı için tank o zaman arasında geçip gidecektir (bu da aklınızda olsun). Sonra o tankla az az yaklaşıp roket atarın işini bitirin, diğer AutoCannon Tower'ları ise Hunter'lar ile halledin, korkmayın Hunter'a zarar veremiyorlar, gelmişken oradaki Telepad'ı da patlatın, sonra bütün ekibi toplayıp batıdaki yolu takip ederek iyice güneye inin. Convoy is Approaching yazısını gördüğünüzde bir konvoy ve en arkalarındada Scorp Hive Leader, yoldan giderek Telepad'a ulaşmaya çalışıyorlar (tabii önceden Tele Pad'ı patlatmışsanız biraz zor). Konvoyu yine bir konvoy halinde öbür dünyaya yolladıktan sonra en arkadaki dev akrebe bütün askerlerinizle Allah yarattı demeden (zaten mekanik) dalın, ve BOOM. Şimdi burda ne öğrendik, asla bir günde Real-Time Strateji yazmayın... ;)

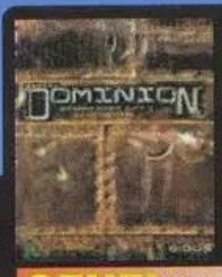
**Son Tavsiyeler...**

Artık yazının sonlarına yaklaştığımı seziyorum arkadaşlar (sezilerim çok iyidir ha). Son olarak elimin kuvveti yeterse (off çok yoruldum, birde Ortak Emir'e diyordum... Ay. Ay. Off... Gülme komşuna gelir başına... ;) ) birkaç son öneri yazacağım izninizle...

- Uzun mesafeli araçlarla yakına ateş etmeyin, sizede zarar geliyor...
- Birlikten kuvvet doğar, bunu unutmayın...
- Topluca duran askerlerin üzerine araçları sürüp kısa yoldan onları ezin...(Carmageddon Rullaz)
- Düşmana hiç paldır küldür girmeyin, düzenli olun, süt için, kitap okuyun...
- Ha birde GameShow okuyun... :)

Oyun hakkında herşeyi yazdım sanırım, eğer oyun hakkında birşey sormak isterseniz, bir bölümde takıldıysanız falan yada herhangi bir konuda istediğiniz zaman bana e-eail atabilirsiniz. Son olarak Dominion: Storm Over Gift 3 bence şu andaki en iyi Real Time Strateji oyunlarından birisi. Eğer bu tür oyunları seviyorsanız mutlaka alınmalı, gelecek aya kadar hepinize hoşçakalın diyorum ve Dominion'u tavsiye ediyorum (tavsiye de ederim :) ) ne de olsa Eidos bu, boru değil...

☒Tuğhan "MOUSE" Arslan
E-Mail: tughan@superonline.com




FİRMA: EIDOS INTERACTIVE
TÜR: REAL TIME STRATEJI
SİSTEM
Pentium 166
32MB RAM
1 CD 140MB HARDISK
GENEL: %92

# UYGAR ELEKTRONİK

## "YILLARIN TECRÜBESİ"

10. YILIMIZI KUTLUYORUZ...
İNANILMAZ FIRSATLAR,
AKIL ALMAZ FİYATLAR
VE KARLI KAMPANYALARDAN
YARARLANMANIZ İÇİN
SİZLERİ BEKLİYORUZ!

### UYGAR TOP 10

1- MIGHT&MAGIC VI
2- COMMANDOS
3- SANITARIUM
4- MORTAL KOMBAT 4
5- SENSIBLE98
6- NASCAR 2
7- WLS98
8- MAX 2
9- MECH COMMANDER
10-FINAL FANTASY VII

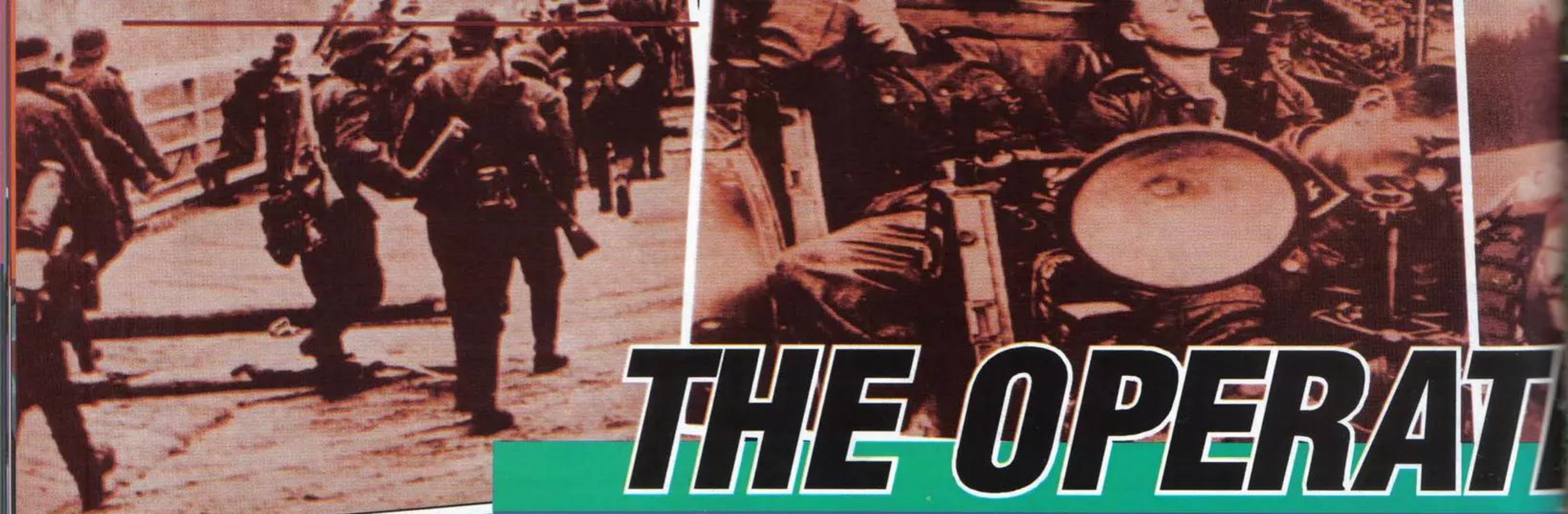
SIDEWINDER

3DFX KARTLAR,
HER ÇEŞİT JOYSTICK VE
JOYPADLER,
BİLGİSAYARLAR,
YAZICILAR,
EN YENİ OYUNLAR
VE VIDEO CDLER
KISACASI HER ŞEY
EN UYGUN FİYATLARLA
UYGAR'DA...

**PLAYSTATION KAMPANYASI DEVAM EDİYOR!**

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYENİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM.

**BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI NO:28 (GİRİŞ KATI)**
**KADIKÖY / İSTANBUL TEL: 0 216 336 73 54 / 338 08 95**



# THE OPERATI

Burçak Caner'in GameShow'da yazdığı son oyun yazısında karşı karşıyayız. Biraz önce aldığım bir karar ile bundan sonra oyun yazısı yazmamak yönünde gerekli adımları atıcam, çünkü yapacak birçok başka işim var ve bunların arasında bir oyun yazısının gerektirebileceği kadar çok oyun oynayamıyorum. Bir sebebi de normalde oyunları açıklamadan önce on beş günümüz olması. Bu süre içinde -özellikle bir strateji oyununu- tam olarak kavrayabilmek bana imkan ve olanaklar dahilinde değilmiş gibi geliyor. Aslında bence bir şekilde oyunları bir aylık gecikme ile açıklarsak, yani mesela bir ay eski oyunları açıklarsak, o zaman GameShow'daki oyun açıklamalarının kalitesinin defalarca artacağını düşünüyorum. Çünkü yazar olan herkesin yapacak bir çok başka işi olduğu için (zaten herkes amatör olduğundan bu işi hayatlarının zaman limitlerini aşarak yapıyorlar) on beş günde oyun açıklamak, hele iki oyun açıklamak imkansız. Kolay değil, her ay on sekiz oyun tanıtılıyor. Niye bu açıklama diyeceksiniz, haklısınız bir bakıma. Asıl sebep bir anda almış olduğum oyun açıklamama kararının beni hafiften üzmüş olması. Yani, nasıl desem, böyle aniden bir karar alıp haklı olduğunu düşünürken düşünürken bir yandan da "acaba devam etsem mi" diye kendine sorduğun sorulardaki kararsızlık var ya, çok yorucu bir şey. Aslında düşündüm, böyle "bu andan itibaren şunu şunu yapıcam!" gibi kararlar almak gereksiz gibi geldi. Görürüz ne olAcak gelecekte, belki de dayanamayıp Dune 2000'i falan açıklarım, belki hiç bırakmam, bilmiyorum. Ayrıca yazı sonu "Beşiktaş" serisini de bırakmak zor geldi bir an. Belki onu B Bölgesi'ne alırız. Farkındaysanız kesinlik ile konuşamıyorum. Çünkü isteklerim (oyun açıklama isteği) bana devam et diyor, bir yandan da Ben, bunun yarı-imkansız olduğunu biliyorum. Yarı-imkansız ağzı da ingilizcedeki semi-'den geliyor galiba. Bunun bir türkçesi yok mu. Yok eğer yoksa böyle kullanılmasını uygun gördüğümü açıklayacağım. Bir de ne alaka ama birisi türkçenin kelimenin başına ek alabileceğini iddia ediyormuş. Yani aşmak - taşmak (t-), almak - çalmak (ç-) gibi. Doğruysa mahkemeye gidicem o kadar sene bize Türkçe sondan ek alır diye öğrettiler. Ayrıca bir deterjan kutusunun üzerinde 1.8kg = 3kg yazıyor. Kastettikleri bu değil ama yine de yanlış bilgilendirme var. Dava etsem kazanma şansım var mı sizce?

Yeter alakasız mavra. Şimdi de oyunla alakalı mavra bölümüne geçiyorum. Bu ayki güzide oyunumuz Norm Koger's Operational Art of War Vol 1. Bir anda ciddi bir yazı yazma isteği içimi kapladı, tarzda değişim var, aldırmayın. Nerede kalmıştık efendim. Evet, Talonsoft sonunda TOAW'ı çıkarttı. Ve gerçekten de büyük iddialar ile çıkarttı. "Efsanevi Norm Koger'in de hazırladığı en büyük savaş oyunu TOAW", "Norm Koger aynı zamanda Age of Rifles, Tanks, Red Lightening gibi oyunların yapımında da bulunmuştur"... Hah, hah (bu esnada yazar(Ben) karizmatik ve umursamaz bir şekilde şöyle hafiften sarsılarak ufak ve kontrollü bir kahkaha atar. Acaba Norm Koger bu oyunlar yapılırken çaycımıymış demeyi kendine yediremediği her halinden bellidir. Hareketlerindeki umursamaz ve küçümser tavır yerini yavaştan sorumlulukların ve parantezlerin sınırlarının bilincinde olan bir yazarın ağır ve sakin davranışlarına bırakır). Neyse! Evet dediğim gibi oyunumuz çok iddialı yani. Gerek Installation'da, gerek kutusunda, oyunun içinde, her yerde ama her yerde şöyle genel bir ciddi strateji, sadece strateji uzmanlarının oynayabileceği zor ama karışık oyun, zeka ve hafıza gerektiren müthiş strateji oyunu havası var. Hah, hah (bu esnada yazar soğuk ve kendinden emin bir tavır ile elini yana doğru savurur. Hadi len, der gibi bir hali vardır). Peki bu iddialar doğru mu değil mi, en azından benim fikrim ne, Engin Abla'nın gözleri ne renk, MEG kırmızı ışığa kaç santimetre kala frene basıyo, Hüseyin ile Ben en fazla kaç dakika abuk sabuk konuşup gülebiliyoruz, Muhammed Dabiri aslında kaç bin yaşında ve daha niceleri, ilerleyen bölümde.

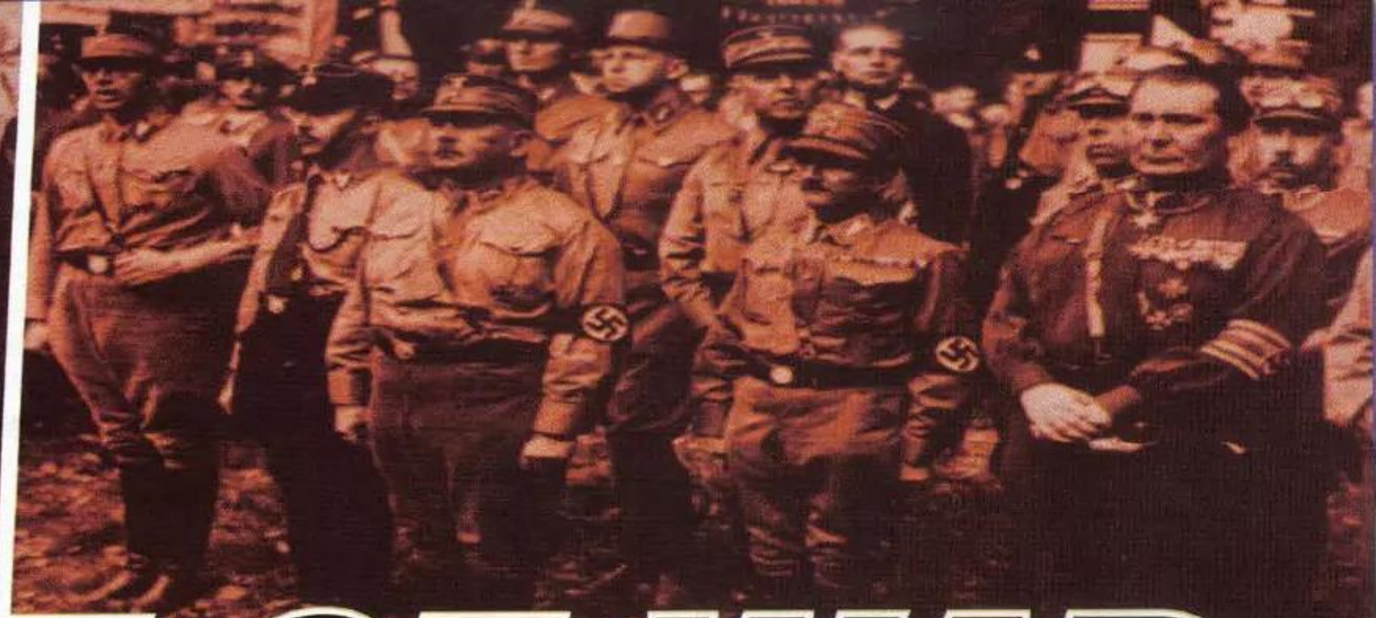
Aslında plana göre Operational Art of War Volume'ler halinde olacakmış. Elimizdeki ilki, Volume 1, ki burada 1939-1955 arasında geçen savaşlardan seçmeler ele alınıyor. İkinci Volume ise (mantıksal olarak Volume 2) 1956-2000 arasını konu alacakmış (reklamını gördüm). Valla kime yüzyılın ilk yarısının yönetme amaçlı ve buna bağlı olarak özgürlük savaşlarının yerine ikinci yarısının petrol ve yeşil banknot kokan savaşlarını oynatabilirler bilmiyorum (bana değil, onu biliyorum). Şimdi bir 3. Volume olursa Kurtuluş Savaşı olur mu onu da merak ediyorum. Olsaydı güzel olurdu da diyerekten yazının bu bölümüne son vermekten gurur duyuyorum.

Genel olarak, Operational Art of War, sloganının da belirttiği gibi (Biz Tarih Yapıyoruz - Ayrıca bu sözün de patentini almışlar onu da söyleyeyim, maaşallah diyin) bir çeşit "acaba şurada ne olmuş, böyle olsaymış ne olurmuş, ben onun yerinde

*GameShow hizmetler serisi 34:*

**5 DERSDE ALMANCA**

1) **Halt! Ihre Papiere bitte!** (genelde nöbetçiler söylerler)
2) **Fürs Vaterland!** (komik bıyıklı amca söylerdi hep.)
3) **Schumi ist der Schnellste!** (söylemek durumundasınız ulan)
4) **Noch ein Bier! Prost!** (çeşitli dillere çevrilmiş bir eser)
5) **Ich kommeeee!** (anonim ama her Türk genci bilir nedense)



# ONAL ART OF WAR

olsam düşmanı yener miymişim, iyi de bunu anlamanın pratik yararı nedir" oyunu (elalem üç kelimeli cümlelerin patent hakkını alıyor, ben ayakta uyuyorum). Birincisi, Talonsoft oturmuş az önce bahsettiğim yıllar arasında geçen bütün savaşlardaki techizatları, birlikleri falan istatistiki verilere çevirmiş. Yani normalde sizin elinizde herhangi bir silah varsa onun üzerinde bunun zırha karşı vuruş gücü beştir falan gibi bir bilgi yoktur. Ama oyunu yaparken oturup bunların hepsini hesaplamak gerekmiş. Sonra herhangi bir teçhizata sahip olan herhangi bir birliğin ne kadar hızda hareket edebileceği falan hesaplanmış. Bir de bunun üzerine savaşta aynı anda saldıran iki birliğin ne ölçüde başarı ile yan yana savaşabilecekleri gibi bir bilgiyi oyuna sokmuşlar. Mesela bir topçu birliği açık

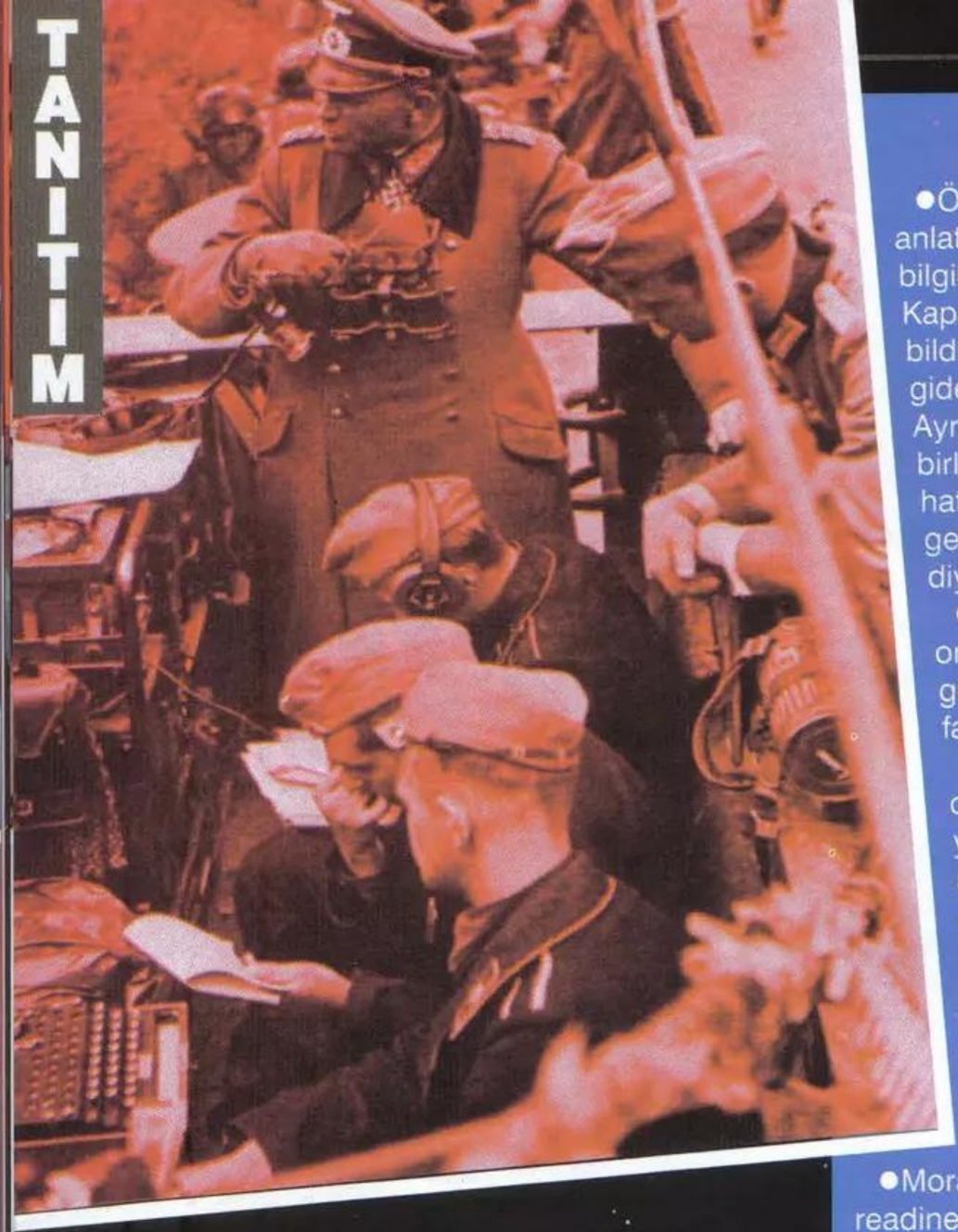
alandaki bir piyade birliğine saldırdığında gösterdiği başarının aynısını, aynı anda tanklar da aynı birliğe cepheden taarruza geçmişlerse gösterebilir mi, gösterirse daha iyisini mi gösterir, gösteremezse daha kötüsünü mü gösterir falan gibi bir çok veri ile uğraşmışlar. Ayrıca hava durumunun bütün savaşı etkilemesi gibi bir de durum var. Bunun üzerine birliklerin yetenekleri (ki bu üzerinde sadece %25 oynama yapılabilen bir veri. Yani xp ile artmıyor. Birliklerin yeteneğinin savaş içinde çok az artabileceği - ya da düşebileceği- düşünülmüş) gibi çok da garip bir veri koymuşlar. Birliğin yorgunluk durumu olmazsa eksik kalır zihniyeti ile bu konuyu da elden geçirmişler, ki bu bilgi "savaşa hazırlık" manasında çevrilmiş. Kusur kalmasın diye bir de deneyim faktorünü eklemişler. Vah vah yani. Oyunu yaparken zaten temel sorun yapımcıların bağırsak düğümlenmesi geçirmeleri olmuş herhalde. Ayrıca bu veriler kendi içlerinde tekrar ele alınarak **"Unit Quality"**, **"Unit Morale"** falan gibi yeni istatistikler de oluşturulmuş. Ayrıca bütün teçhizat verileri, asker sayıları, onların yetenekleri, deneyimleri, cephaneleri, cepheye ulaştırılan cephane ve diğer ihtiyaçlar, komutanlar, savaşların geçtiği mekan, buradaki köyler ve onlardan elde edilebilecek malzemeler falan da tamamen tarihi bilgilere dayanarak, çooook uzun bir araştırma ile elde edilen verilere dayanıyor. Pastanın en üstünde ise, sizin başarı düzeyinize göre savaş sonunda çıkan bu başarının (ya da başarısızlığın) dünya tarihini nasıl etkilediği yorumu var. Mumların da üstünde ise benim kullanmadığım bir senaryo editörü (ki bundan çok övgü ile bahsediyorlar) ve de yine benim kullanmadığım bir tarihi gerçekleri değiştirip "ya böyle olasaydı" durumu yaratma şansı var. Daha hepsini anlatmadım; anlatayım mı?. Şimdi ise bu duruma genel yorumumu yapıyorum:

Yuuuuuhhhhhh. İyi duyulmadı ise bir kez daha yapabilirim: Çüüüüşşşşşş. Hayır, adamlar niye kaşınmışlar onu anlamıyorum. Real-Time Stratejilerin en adilerinin bile müthiş sattığı, harbi stratejilerin ise meteliğe kurşun attığı bir dönemde adamlardaki amatör ruh herhalde GameShow yazarları ile kapışabilecek seviyede. Ki ayrıca bu kadar kasmışlar ama oyun güzel olmamış, neden diye soranlara önce şunu hatılatıyorum ki bu dergiyi okuyorlar, yani neden demelerinin hiçbir pozitif yararı yok. Diğerlerini ise ilgisizlikleri için kınıyorum.

Siyah beyaz görüntüler ile oluşturulmuş klasik bir "Yüzyılın ilk yarısında geçen harbi ve zor strateji" demosu da seyrettik. Bu görüntüler sizin de içinizde de bir çeşit "keşke orada olsaydım", ya da "ne günlermiş be" duygusu uyandırmıyor mu? "Acaba" demiyor musunuz, "ben orada olsaydım, o ordu ile Rusya'ya girer miydim", ya da "Orada ortam nasıldı, kimse itiraz ediyor muydu, bir şehre ordun ile girmek nasıldır, hele bu şehir senin kurtarmak için girdiğin şehir ise, ani bir manevra ile aldığın tepe sayesinde yendiğin düşman komutanı ile karşılaşınca ne ölçüde konuşursunuz, ohhh nasıl geçirdim der misiniz..." demiyor musunuz. Demiyorsanız bu oyun size göre değil (ben bazen diyorum, sonra uyuma lan, kalk ders çalış diyorum). Diyorsanız o zaman yazıya devam edelim.

Daha sonra klasik bir ana menüye geldik. E-Mail ile oynama seçeneği özürlü olduğum bir konu. Onun dışında **Options Menüsü** var ki buradan oyun ile ilgili yapacağınız bir sürü ufak tefek ayarlamalar dışında önemli olan bir bilgisayarın zeka düzeyi var, ki bunu en yükseğe getirin derim ben (yoksa önünüzde duran ekranın üstünlüğünü kabul etmiş oluyorsunuz), bir de **Handicap - Cheat** bölümü var. Burada ise oyundaki istatistiklerin sizin lehinize ya da aleyhinize bir hale getirilmesini ayarlıyabilirsiniz. Tabii ki bunu "normal"de bırakın diyeceğim. **"Load a Saved Game"** falan gibi seçeneklerin dışında bir de **"Edit Scenario"** ile oyunun Editörüne girme durumu var. **Play New Game** ile oyuna iyi bir başlangıç yapalım diyorum.

Sonra karşımıza çıkan ekrandan bir senaryo seçmemiz doğru olabilir. Hani ilgilenenler olur diye senaryoları da sıralayayım: Rusya- Kharkov, Korsun Pocket, Operation Typhoon; Kuzey Afrika'da- Operation Crusader, Kasserine Pass; Batı'da- France 1940, Invasion of Crete 1941, Invasion of Sicily 1943, D-Day 1944, Arracourt 1944, Patton vs. Zhukov 1945. Pasikik'te (ne demek istemiş olabileceğimi düşünüyorum derin derin. Çeviri yapmak kolay değil)- Fall of Bataan; Israel 1948, Korea 1950-1951; Nato vs Warsaw Pact 1955. Şunu da söyleyeyim, ben bu senaryoların hepsini oynayıp da yazmadım. Elimde bir liste var, bu savaşlar ile ilgilenenler varsa diye yazdım. Çünkü açıkçası beni çok tatmin etmediler. Sonra bir senaryo seçip, kim bilgisayar kim siz olucaksınız onu da belirleyin. Sonra girin bakalım oyuna. Girin, ben bekliyom. Hah girdiniz mi. Yok hayır yanlış gelmediniz, Excel'de değiliz, oyun bu!!! Ne güzel değil mi. Excel Fobisi olanlar grafikleri **Options** menüsünden 3D'ye ayarlayabilirler. Bence yine de grafikler güzel değil. Hatta arada çıkıp biraz Word'de yazı yazayım de gözüm gönlüm açılsın demeniz olası. Şu anda aldığım bir karar ile yazının kalanını maddeler halinde anlatıcam, yoksa çok dağılıcaz.



**Gitme Desem Kalır Mıydın?**

●Öncelikle oyundaki Supply sistemini anlatayım. Her Turn'ün başında size verilen bilgilerden biri sizin ortalama Supply Kapasitenizdir. Bu yüzde ortalama olarak bildirilir ve de sizin birliklerinize her el giden ortalama Supply miktarını gösterir. Ayrıca düşman tarafından çevrilmiş bir birliğe çok az Supply gelirken savaş hattının gerisine daha çok supply gelebilir. Yani bu bir ortalama, öyle diyim, siz anlayın.

●Proficiency ise bir birlikteki askerlerin ortalama yetenekleri. Bu ilk defa savaşa giren bir ünitede belirlenir, sonra en fazla %25 oranında oynar.

●Experience ile bir ünite veteran durumuna gelebilir. Veteran ünitelere yüksek sayılarda yeni asker (kayıplar sebebi ile) getirirseniz Veteran statülerini kaybedebilirler.

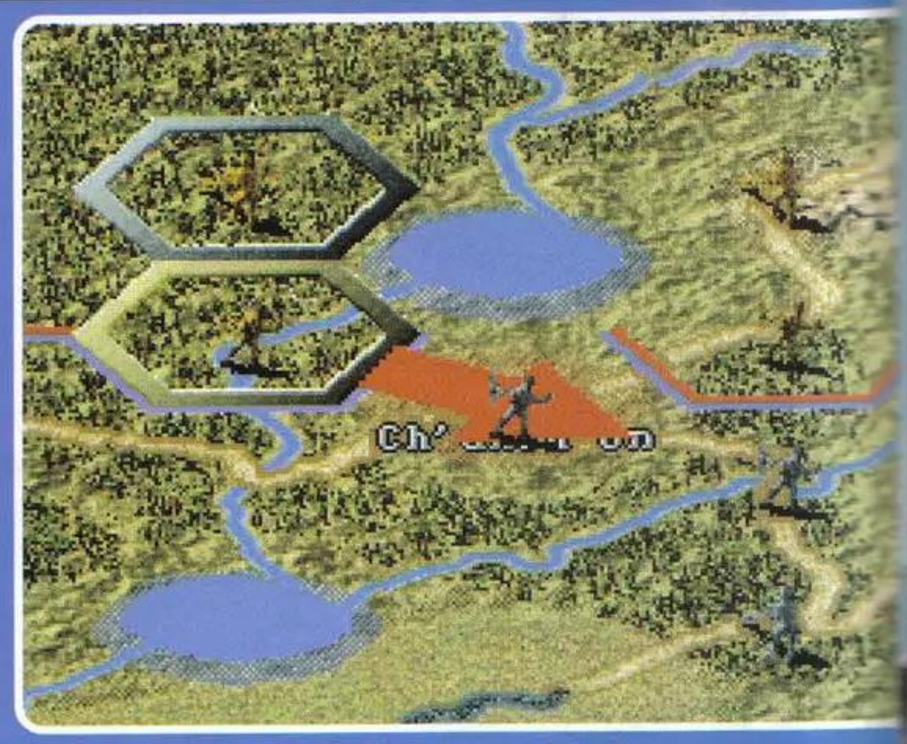
●Readiness için ise diyebileceğim o birliğin yorgunluk durumu. Bu sayının az olması ünitenin yorgun olduğunu gösterir. Yorgun üniteleri dinlenmeye bırakmak eğer aceleniz yoksa çok iyi olacaktır.

●Morale ise bu üç özelliğin (experience, readiness, proficiency) ortalaması alınarak bulunan bir yüzdedir. Bu sayı birliğinizdeki silahlar göz önüne alınarak bulunan saldırı ve savunma gücü ile çarpılıp birliğin aktif saldırı ve savunma gücünü belirler, yani çok önemlidir. İşte sizin Readiness ve Supply'ı yüksek tutmanızın gereği bundandır.

●Quality de Proficiency ve Readiness'in ortalamasıdır ki, bundan emin değilim ama sanırım Quality Check'leri bir saldırıya karşı bir pozisyonu tutmak için veya bazı özel durumlarda ünitenin başarılı olup olmadığını anlamak için atılıyorlar.

●Bir birliğin üzerine bastığınızda sağ üstte temsili bir desen ve de bir çok ikon çıkar. Bir artı şeklinde olan ünitenin sağlık durumunu (aslında açılım olarak Equipment, Readiness ve Supply) Altında sırası ile ortalama saldırı gücü, onun yanında parantez içinde eğer uzağa atış yapabiliyorsa ne kadar uzağa atış yapabildiği, onun altında savunma gücü, onun altında ise bir turdaki hareket kabiliyeti yazılır. En üstte birliğe sahip olan taraf, en altta ise o an yaptığı iş gözükür. Bu konudan az sonra bahsetmmeyi düşünüyorum.

Buradaki 2D İkona sağ tuş ile yıklayınca "**Unit Report**" ekranına geliriz, ki orası bir alttaki maddede açıklanacaktır. Bir de unutmadan, yanlış hatırlamıyor isem burada o birliğin yapabileceği özel bir işlem var ise onu belirten bir ikon bulunur (Köprü yap, yık, uçağa bin, im, trene bin, in, gemiye bin, in, eşeğe bin, in, katıra bin in, deveye bin, in, sineğe bin, in....).



●Bu ekranda seçili ünitenin sahip olduğu silahlar kısaca gösterilir. Özellikler: **Anti-Armor-** Zırhlı araçlara karşı; **Anti Personnel-** Zırhsız birliklere karşı gücü (bunun %10'u ise zırhlılara karşı kullanılabilir); **Anti-Air (High-Low)-** Yüksekten veya Alçaktan uçan uçaklara karşı gücü; Defense- genel savunma gücü; **Reconnaissance-** aslında reconnissance yeteneği diyecem, iyi açıklamıyo diyeceksiniz. Aktif olarak işe yaradığı bir kısım ise düşman ünitelerinin tehdidi altında hareket edip de saldırıya maruz kalmaması (bir nevi Attack of Opportunity'ye maruz kalmamak açısından); **Engineering-** kimi abuk sabuk ve tarafımca kullanılmıyan inşaat çalışmalarındaki yeteneği; **(Major)Fording-** kendisi veya oradan geçen düşman üniteleri için nehirden geçmeyi kolaylaştırması açısından, Major'ünden emin değilim ama galiba normalde geçilemeyen nehirlerden geçiş sağlıyor; **Rail Repair-** Yıkılmış demiryolunu tamir yeteneği; **Artillery-** Bulunduğu yerden uzağa bir yere bombardıman yapma gücü. Sağ tarafta yazanlar ortalama güçler.

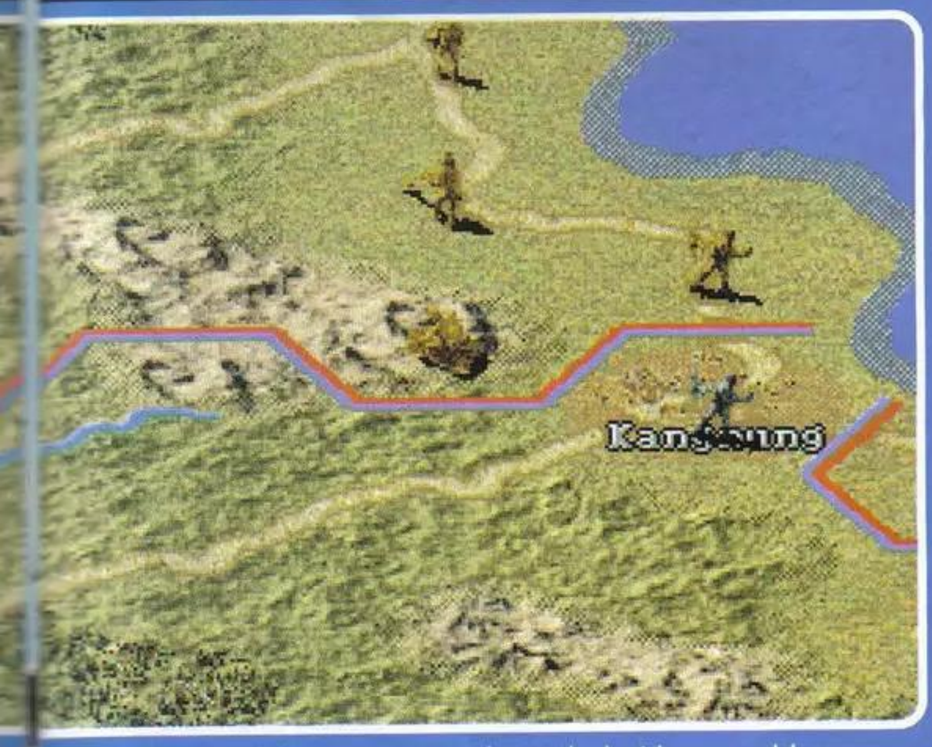
Anlayacağınız, savaş ekranında (unutmadan, ünitenin sol altında yazan saldırı gücü, sağ altında yazan savunma gücü) yazan sayılar her zaman kesin değil. Gördüğünüz gibi bir çok abuk sabuk bilgi var.

●Bir kareyi savunan birliğe oranın konumundan dolayı gelen bonus Entrenchement gibi bir isimle bir yüzde ile gösteriliyor.

●Unit Report ekranından bir de birliği bir kaç daha ufak birliğe bölebilirsiniz. Yanlız bir kere bölüp sonra toparlamak ortalama güçte %12 gibi bir oranda düşüşe sebep oluyor.

●Bir birlik ile diğerine saldırdığınızda ya **Ignore Losses** (verilen kayıp önemli değil, emri yerine getirmek için gerekirse her şeyi feda et), ya **Limit Losses** (yanlız bunu yaparken abartma, belli bir andan sonra bu emir kayıplarımızdan daha önemsizdir, çok şey kaybetmemek iyidir), ya da **Minimize Losses**'u (baktın iş kötü gidiyo, hemen geri çekil) seçmek lazım. **Group Attack** ile o karedeki herkesin saldırmasını emredebileceğiniz gibi, **Single Unit Attack** ile sadece seçili ünitenin saldırısını onaylayabilirsiniz. Ya da **Plan An Attack** seçeneğini seçebilirsiniz. Bunu seçince saldırıya katılmasını istediğiniz birimleri seçin. Sağ tarafta ise saldırıya uzaktan destek verebilecek birlikler var. **Time Expended** yazan yerde bu saldırının turn'un yüzde kaçının harcanmasına sebep olacağı yazıyor. Sonraaa, ortadaki boşluğa getirince başarı şansınız, gri alanda ise savunan birimin savunma bonusu yazıyor. İşte bu da ayrı bir dünya kardeşim, hayat böyle, n'aapıcan.

●Bir üniteye saldırı emri vermek için onu seçince onunla uyum içinde saldırabilecek üniteler çelik rengi (n'aapiyim, gavur öyle uygun görmüş) oluyor. Öyle olmayanlar




saldırıya tam randımanla katılamıycaklar demektir. Bunu aynı zamanda Plan An Attack Ekranındaki birliklerin yanında bulunan bayrakların üstüne gelerek de öğrenebilirsiniz.

●İstediğiniz yer değişimlerini yapıp saldırıları da belirledikten sonra sağdaki ikonlardan **"Resolve Attacks"ı** seçin. Şimdi bir sürü abuk sabuk şey yazıcak alt tarafta, hiç takip etmeye kalkmayın. Aferin. Ekrana bir **"Full Report"** çıkması lazım. Saldırıya destek verenler ve karşılayanlar, kaçanlar falan hepsi yazıcak burada. En altta ise asker ve teçhizat kaybı her iki taraf için de yazılacak. Ayrıca alttaki ikonlar ile tam olarak ne kaybettiğinizi de öğrenebilirsiniz, onu diyim.

●Şimdi de biraz yorum yapalım:

**Yanlız Kaldım İstanbul'da.**

♦Oyun çok karışık gözüküyor, ama aslında o kadar da değil. Bir çok bilgi yarı gereksiz. Yani aslında ne olduğunun farkında olmanız akıllıca olur ama olamıyorsunuz da pek kasmamak gerek kanısındayım. Zamanla olur diyorum.

♦Oyunun en temel iddiası müthiş gerçekçilik ve neredeyse gerçek savaş meydanı havası yaratmak. Ama mantık eşliğinde bir düşünelim diyorum. Alman Generalleri zevk olsun diye o kadar savaş yapmamışlardır herhalde. Bunun ucunda hafif bir dünyanın kontrolü ödülü var. Siz bilgisayarda bir sürü savaş kazanınca dünyayı "al abi, hakkındır" diyip size vermediklerine göre önemli olan gerçekçilik değil de zevk kanımca.

♦Ve zevk konusunda ise The Operational Art of War çok da iyi bir seçim değil sanırım. Şunu söyleyeyim, bence bu oyun öyle alıp deliler gibi oynanacak strateji oyunu değil. Bence günde en fazla kırkbeş dakika oynamak sinir sistemi muhafazası açısından yararlı bir hareket olur. Yavaş yavaş ilerlemek. Öyle hömbölö hömbölö (patenti alınması gereken bir laf) benim saldırı gücü kırkbeş, rakibin savunma on beş, ben koyarım mantığı ile oynamak da mümkün ama bence her olasılığı hesaplayıp hangi karenin savunma için daha iyi olduğunu falan hesaplayıp, ağır ağır oynanması daha iyi olacaktır. Böyle bir şeyi de günde kırkbeş dakikadan fazla oynamak yerine bence oturun Tarih çalışın, daha yararlı ve eğlenceli olur.

♦Yok eğer oyunu sırf bu savaşları merak ettiğiniz için oynamayı planladıysanız, değil turnanın gözünü vurmak, ağzını yüzünü dağıttınız, öyle diyim. Sonra da son oyun tanıtım yazısının şerefine mavra yapayım.

**Az Zaman Geçti, Çok Özledim**

■Var ya, hiçbir şeyden çekmedim şu oyun yazılarından çektiğim kadar.

■Önce Warlords 3'ü yazdım. İlk yazıydı. Yazmanın o kadar uzun süreceğini tahmin edemedim. Bir sıkıldım ki yazarken, sabrımı kaybedişim o günlerdendir.

■Sonra Dark Reign. Oyun oyna oyna bitmedi. Nasıl zor geldi. Ama bir günde bitirilmek için biraz fazla zordu, hala iddia ederim. Real-time'lara soğumam o günlerdendir.

■Aynı ay Imperialism. CD-Rom'um o Cd'yi doğru düzgün çalıştırmadı. Sürekli Autorun yaptı. Adam gibi oynayamadım. Autorun'a nefretim o günlerdendir.

■Bir dahaki aya Panzer General 2. Oyun on günde oynanmak için çok zordu. Az oynayıp vasat bir yazı yazdım. Kendime kızmam o günlerdendir.

■Sonraki ay hakkında en ufak bir hatıram yok. Ne yazdım hatırlamıyorum. İşte hafızama düşmanlığım o günlerdendir.

■Bir sonraki ay Lords of Magic'i yazıcaktım. Bilgisayarım adam gibi hızlı çalıştıramadı. İşte P120'ye nefretim o günlerdendir.

■Earth 2140'ı açıkladım bir ay da. Zorla güzel de dediler o oyun için. Ben de dedim onları haklı bulup. Türkçeye çevirmişler, ben de bir kıyak yapayım diye düşündüm. İşte kalemime sinirim o günlerdendir.

■Deadlock 2'yi verdiler elime, bak bakalım, güzelse açıklayalım dediler. Bir heyecan, oyun güzel gözüktü o kadar zaman sonra. Yazarım dedim. Sonra baktım oyun çok kötüymüş. Ama yazdım mecburen. İşte ön-yargımla aramdaki gerginlik o günlerdendir.

■Dark Omen'ı yazdım. Müthiş yazdım. Hiç bir sorun çıkmadı. İşte talihsizlik sektörüne hayranlığım o günlerdendir.

■B Bölgesi'ni yazdım ilk ay, hiç çalışmadan. İlk ay kötü oldu bence. Tembellikle savaşım o günlerdendir.

■Bir dahaki ay B Bölgesi'ni ben bile beğendim. Bir çok iyi tepki bile geldi. Alçak gönüllülükle aramdaki sorunlar o günlerdendir.

■Bu listenin sonuna yapılacak iyi bir espri bulamadım. Yeteneğime güvensizliğim o günlerdendir.

**Meraktayım Ne Yapıyorsun Diye**

■Bu son oyun yazımdı (kararım kesin), bir daha bu kadar güzel oyun yazısı bulamıyacaksınız.

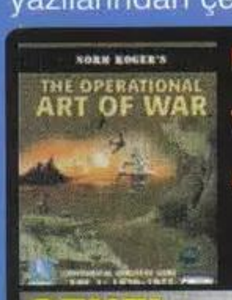
■Ayrıca yazı sonunda yaptığım Beşiktaş'ta serisi de bu sefer son buluyor. Belki onu B Bölgesi'ne taşırız. Bilmiyorum yani.

■Zor aylar değil mi Temmuz ve Ağustos. Bir kış gelse de bakalım kalanlar kimlermiş onu görsem, kararlar versem, hayatım rayına otursa falan. Ama şu iki ay çabucak geçse istiyorum.

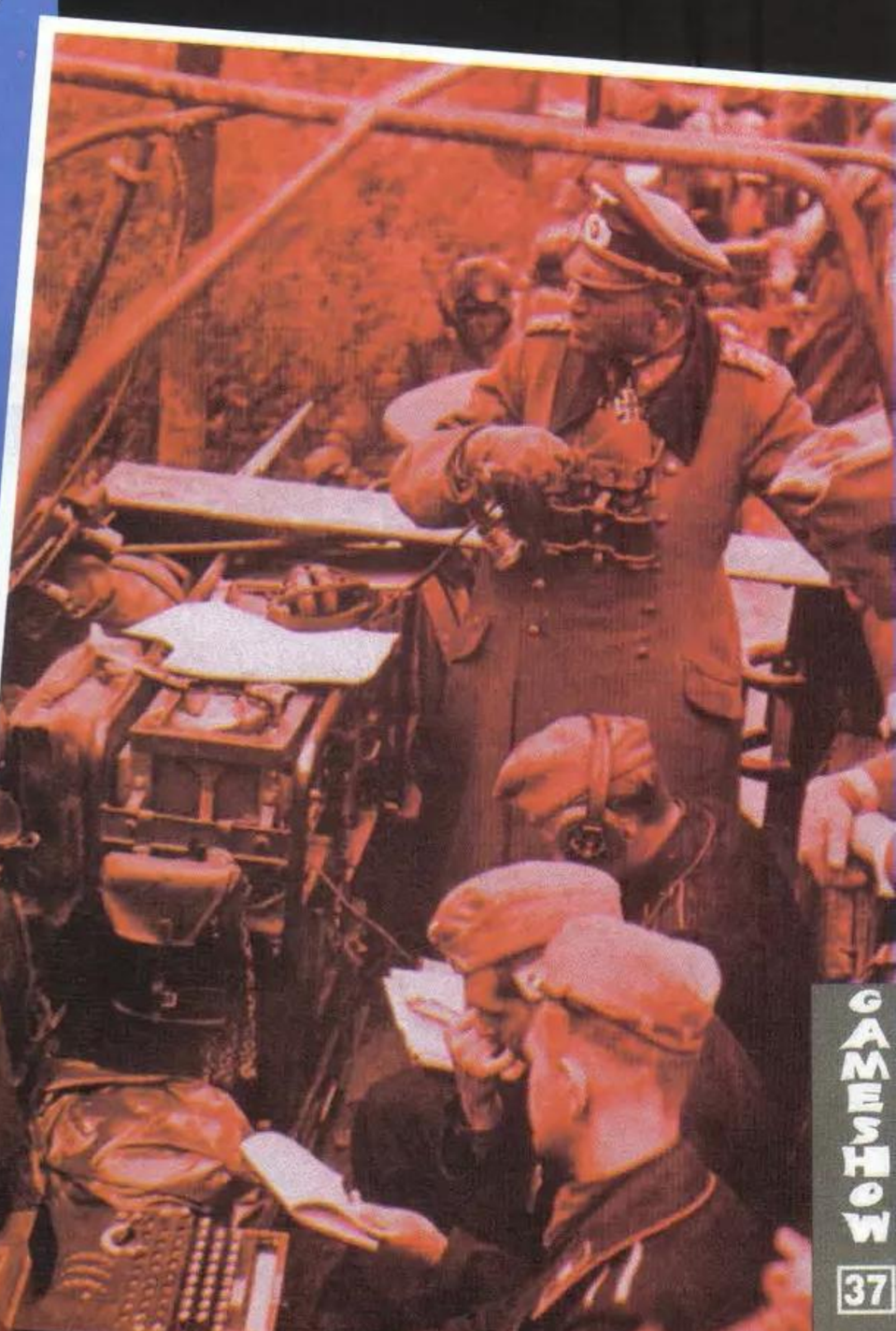
-Hoşçakalın.

**"Umarım tekrar görüşeceğiz, Eylül'de, Beşiktaş'ta"**

☒Burçak "Yedi Tepeli Şehrimde (B)ıraktım Gonca Gülümü" Caner




FİRMA: TALANSOFT
TÜR: TURN BASED STRATEJI
SİSTEM: Pentium 120, 16 MB RAM, 1 CD 150MB HARDISK
GENEL: %93

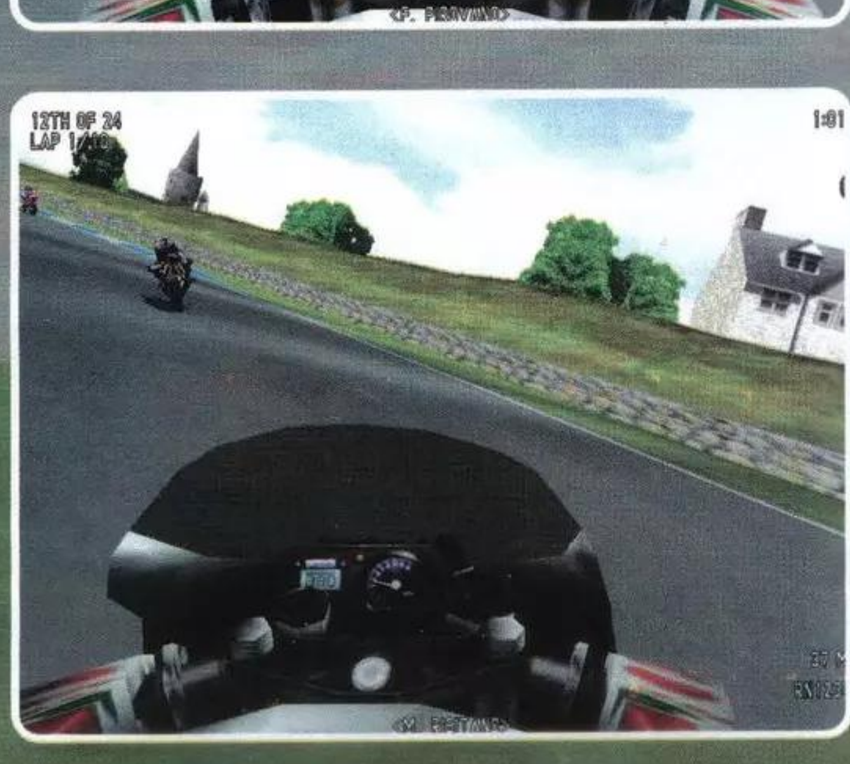


# SUP

Bu yazıya başlamadan önce oturup biraz bugüne değin hangi motorsiklet yarışlarını oynadığımı düşündüm. Pc'de natırladığım kadarıyla ilk oynadığım Road Rush'dı. O tarihler yanlış hatırlamıyorsam Cd oyunlarının daha yeni yeni piyasaya hakim olmaya başladığı dönemlerdi. Gerek bölüm aralarında çıkan animasyonları, gerek hareketli müzik parçaları ve gerekse hızlı atmosferi ile oyun gayet hoşuma gitmişti. Ondan beri güzel ve bir motorsiklet oyunu oynadığımı hatırlamıyorum. Şimdi burada bu güne kadar diyeceğimi sananlar çok büyük bir yanılgıya uğradılar. Çünkü hala daha ondan daha güzel bir motorsiklet oyunu oynadım. Bu açıklamaya çalıştığım Castrol Honda Superbike World Championship bence son derece vasat bir oyun. Zaten eğer 3DFX kartınız yoksa hiç almayın oyunu. Nedenini aşağıda biryerlerde yazmış olacağım okursunuz. Oyun gördüğünüz veya anladığınız gibi bir motorsiklet yarışı. Ama tek ilginç yanı 3DFX'de grafiklerinin biraz güzel olması onun dışında hiç bir enterasan tarafı yok bence. Zaten oyun CD'de topu topu 250 MB yer kaplıyor. Kalan yerler ise hiç de güzel olmayan müzik trackları ile dolu. Evet sizinde fark ettiğiniz gibi oyun hakkında hiç de olumlu şeyler söylemiyorum çünkü elle tutulur pek bir yanı yok. Zaten neden verirlerse bana hep motorsiklet yarışlarını, hiç anlamam doğrusu. Yok yani insan yazacak birşeyler bulamıyor. Şimdi ben ne yapıcağım oturup menüleri açıklayacağım...

Vay demek buraya kadar bu yazıyı okudunuz he! Bravo vallahi size, yani ben olsam oyunu bu kadar kötülüyen bir girişen ardından buraya kadar hayatta da okumazdım bu yazıyı. Ama madem kaşınıyorsunuz ya da ben illaki bu oyunu tanımak istiyorum diyorsunuz işte size oyundaki menülerin açıklamaları buyrun okuyun efem.

**Game Setup:** Buradaki ilk seçenek olan ***Players*** kısmından oyunu tek başınıza veya two seçeneği ile ekranı ikiye bölerek sevdiğiniz bir arkadaşınızla {sevmediğinizde olabilir} beraber oynayabilirsiniz. Bu seçenek bana zamanında Amiga'da zibil gibi oynadığım



# ERBIKE

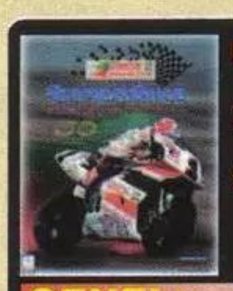
Lotus II'yi anımsattı. Aslında gayet güzel bir özellik niye diğer bütün yarış oyunlarında da kullanmazlar anlamıyorum. Böylece bir bilgisayarda iki kişi aynı anda oyun oynayabiliyor. Neyse ***Game Type***'dan da oyuna başlamadan önce alıştırma yapabiliyorsunuz. Yine buradaki ***Championship*** kısmından asıl oyuna girebilir veya ***Weekend***'i seçip istediğiniz bir pistte yarışabilirsiniz. Buradaki diğer seçenekler ile yarışacağınız pisti seçip tur sayısını ayarlıyabiliyorsunuz. Oyun içinde 10 değişik ve birbirinden güzel pist mevcut. Bütün pistleri görmek için Weekend seçeneğini seçip hepsinde training yapın derim ben. Ana menüdeki ***Realism*** başlığı altında da değişik ayarlar mevcut. Buradan oyunun zorluk derecesini {difficulty} ayarlayabilir ve diğer seçenekler yardımı ile oyunun gerçekçilik seviyesini kendinize göre belirliyebilirsiniz. Mesela oyun içinde motorsikletinizin hasar alıp almamasını, yarışacağınız havanın sisli mi yoksa açık mı olacağını ve bunun gibi birçok şeyi buradaki seçeneklerden ayarlıyorsunuz. Üçüncü seçenek olan ***Bike Setup*** da motorsikletinizle ilgili değişik ayarlar yapmaya yarıyor. Oyuncu ismi, vites otomatik mi yoksa manual mi, motorsiklet numarası v.b. gibi şeyleri de buradan kafanıza göre ayarlayabilirsiniz. Controller seçeneği sizinde tahmin edeceğiniz gibi oyunu ne ile oynayacağınızı seçmeye yarar. Oyun klavye, mouse, joystick, joypad ve hatta Racing Whell denilen direksiyonlu özel joysticklere kadar destek veriyor. ***Display*** seçeneğinden oyunu hangi ekran çözünürlüğünde oynayacağınızı ayarlayabilirsiniz. Makineniz yavaş ve 3DFX kartınızda yoksa en düşük çözünürlüğü seçip, detayları düşürün derim ben. Çünkü oyunu dergideki Hitit'lilerden kalma P120 16 MB ram'li bir makinede düşük çözünürlükte bile oynamaya kalktığımda bayağı bir kastı. Son seçenek olan ***Network Game*** ile de oyunu yerel bir ağ üzerinden rahatlıkla oynayabilirsiniz.

Eveet bütün ayarlamaları kafanıza göre yaptıysanız artık Race seçeneği ile oyuna başlayın. Aslında oyun ilk bakışta o kadar da fena gözükmüyor yani 3DFX kart sahipleri için fena gözükmüyor. 3DFX olunca az biraz grafiklerinden kurtarıyor işte. Eğer henüz bu tür bir kart alacak kadar zengin değilseniz ve benim makinem iyi bu oyunu alayım mı diye bana soruyorsanız. Cevabım tabii ki hayır olacak. Çünkü oyun bence sadece 3DFX'de biraz güzel. Normal bir makine ile oyundan zevk alabileceğinizi pek sanmıyorum. Aslında o kadar da ilginç bir oyun değil zaten. Hatta almasanız bile pek bir şey kaybetmiş sayılmazsınız.

Son olarak bu oyunu sadece 3DFX sahibi yarış tarzı oyun hastalarına tavsiye ediyorum. Diğerleri gitsin Road Rush oynasın :).

Ha! bu arada unutmadan geçen sayıda çıkan Sanitarium açıklamamda maze bölümünü yetiştiremediğim için atlamıştım. Önce bunun için bütün okuyuculardan özür diliyorum. Biraz gecikmelide olsa eksik bölümü bu yazımın sonuna koymaya karar verdim {Böylece Ankara'lı okurumuz Çınar CULFAZ'ın istediğini de yerine getirmiş oluyorum}. Önce Güneybatıya doğru gidin ve köşeden kuzeybatı tarafındaki merdivenlere gelin Merdivenlerden aşağı ve bu seferde güneybatıdaki merdivenlere doğru gidin. Önce Kuzeybatı sonra kuzeydoğu yapıp ilk kavşaktan güneydoğuya doğru gidin. Güneydoğuya doğru devam edin ve merdivenlerden çıkıp kilit mekanizmasını ittirin. İki elmasa da basınca ortaya çıkan sağ taraftaki mavi düğmeye dokunun. Şimdi kuzeydoğuya gidin ve buradaki ilk merdivenlerden yukarı çıkın. Elektrikli yolu takip edin merdivenlerden aşağı inip güneybatıya doğru gidin. Buradaki merdivenlerden çıkıp heykelin üzerindeki kolu çekin. Şimdi Kuzeydoğuya doğru merdivenlere kadar devam edin ve Güneybatıdan aşağı inin. Yolu takip edip duvardaki kolu indirin. Böylece kapı açılacak. Merdivenlerden çıkmadan önce kuzeydoğuya gidin ve buradaki merdivenlerden aşağı inin. Buradaki kolu çekin ve açılan ağzın içine girip maskeyi alın. Haydi geçmiş olsun.

☒Özgür "unREAL" GÜLTEKİN



FİRMA: INTENSE ENT.
TÜR: MOTOBİSİKLET YARIŞI EHE
SİSTEM
Pentium 166MMX
16 MB RAM
1 CD 32MB HARDISK
GENEL: %82

# ALESTA B

## OYUN VE VİDEO CD DÜNYASINDA SON NOKTA

### OYUNLAR

1. Mortal Kombat 4
2. Commandos
3. Dune 2000
4. Swat 2
5. Final Fantasy VII
6. Black Dahlia
7. Half Life
8. Micro Machines 3
9. Hexplore
10. Baldurs Gate

### VCD'LER

1. Lethal Weapon 4
2. Mask of Zorro
3. Out of Sight
4. Armageddon
5. Godzilla
6. Small Soldiers
7. Saving Private
8. Star Wars Trilogy
9. Titanic
10. Deep Impact

## ALESTA'DA YA

*EKONOMİK SET*

**Intel 200MMX İşlemci**
**TX 512K. Anakart**
**32Mb SDRAM**
**2.1Gb Sabit Sürücü**
**4Mb S3 Virge E.K.**
**14" SVGA Monitör**
**24X CDROM**
**16 Bit Ses Kartı**

**575$**

*CELERON MULTIMEDIA*

**Intel PII-300 Celeron**
**PII LX Anakart**
**64MB SDRAM**
**3.2 GB. Sabit Sürücü**
**4 Mb S3 Virge E.K.**
**14" SVGA Monitör**
**32X CDROM**
**16 Bit Ses Kartı**

**800$**

DIAMOND MONSTER 3DFX 105$

160WATT SPE

33

NOT: Yukarıdaki sistemlere klavye, kasa, disk

## TÜM SİPARİŞLERİNİZ KARGO İLE A

Alesta Bilgisayar Sistemleri Ve İletişim San.Tic.Ltd Şti. Hasfırın Ca

# BİLGİSAYAR

## AZ KAMPANYASI DEVAM EDİYOR!

*HOME SET*

**Intel PII-233 İşlemci**
**PII LX Anakart**
**64MB SDRAM**
**3.2 GB. Sabit Sürücü**
**4 Mb S3 Virge E.K.**
**14" SVGA Monitör**
**32X CDROM**
**16 Bit Ses Kartı**

**775$**

*CELERON HOME*

**Intel PII-266 Celeron**
**PII LX Anakart**
**64MB SDRAM**
**3.2 GB. Sabit Sürücü**
**4 Mb S3 Virge E.K.**
**14" SVGA Monitör**
**32X CDROM**
**16 Bit Ses Kartı**

**725$**

*MULTIMEDIA SET*

**Intel PII-266 İşlemci**
**PII LX Anakart**
**64MB SDRAM**
**3.2 GB. Sabit Sürücü**
**4 Mb S3 Virge E.K.**
**14" SVGA Monitör**
**32X CDROM**
**16 Bit Ses Kartı**

**850$**

*PROFESSIONAL SET*

**Intel PII-300 İşlemci**
**PII LX Anakart**
**64MB SDRAM**
**3.2 GB. Sabit Sürücü**
**4 Mb S3 Virge E.K.**
**14" SVGA Monitör**
**32X CDROM**
**16 Bit Ses Kartı**

**950$**

**EAKER 19$**
**33600 FAX-MODEM 30$**
**32MB SDRAM 28$**
**SUPERONLINE INTERNET**
**DIAMOND MONSTER**
**3DFX II 210$**

lisket sürücü ve mouse dahildir. Fiyatlara %15 KDV eklenecektir. İşletim sistemi yüklenmemiştir.

## DRESİNİZE 24 SAATTE ULAŞTIRILIR.

Cad. Sinanpaşa iş merkezi No:67/217 Beşiktaş TEL&FAX: 2617689

# X-COM INTE

Siz kendinizi ne sanıyorsunuz ha... Bu lafım mutlak gücü, daimi huzuru, insanlığın kurtuluşunu kendi varlığının potansiyel kıymetinde aramak varken gözlerini gökyüzüne ya da yerin altına diken, oralardan gelecek olan (o neyse artık) kurtarıcılara bel bağlayan o lüzumsuz tiplere. Yaşadığınız dünyadaki tüm sorunları hallettiniz öyle mi? İçinde bulunduğunuz cemaat için yerine getirmek zorunda olduğunuz görevlerinizin üstesinden gelebildiniz mi? Elbette hayır. O halde ne hakkınız var ha. Oyulası gözlerinizi bilinmeyene dikerek, küçük beyninizin kaldıramayacağı mefhumlarla uğraşarak ve namuslu, üretken insanları kandırarak elinize ne geçecek. Bununla tatmin oluyorsanız eğer yönteminizin sapkınca olduğunu söylememe izin verin lütfen. Bu şekilde size atfedilen yükümlülüklerinizden sıyrılabileceğinizi umut ediyorsanız düşündüğümden daha da bayağı ve bencilsiniz demektir. Zaten sorumluluklarınızı seve seve yerine getirmediğinizde size ve sizin dümen suyunuzdakilere zoraki yöntemler kullanmaktan çekinilmeyeceği günler elbet birgün gelecektir. O dönemler geldiğinde sığındığınız o kanunlar, demokratik prensipler, özgürlük anlayışı da olmayacak. Kaçacağınız delikler tıkanacak, olanlara şahitlik etmesini ümit ettiğiniz gözler kapanacak, savunmalar anlamsızlaşacak, karanlıklardan yükselen tek ses boğazlanırken gırtlağınızdan yükselen hırıltılar olacak... Gereksiz varlığınızla bizlerin teneffüs ettiği havaya, içtiği suya, bastığı toprağa ortak olamazsınız, izin vermeyiz, veremeyiz.

... Örneğin benim açımdan insan harici varlıkların mevcudiyeti anlamsız bir tartışmanın ötesine geçmez. Asıl mühim olan oralarda bir yerlerde bana ve yarattıklarıma karşı mütecaviz hissiyatlar besleyen yaşam formları var mı? Varsa ne ölçüde güçlüler. Dostluk afaki bir kavramdır. Bana benzemeyenin benimle dost olmasını beklemek safdillik olur. Yabancılar Adem' in çocukları için ancak düşman bazında incelenebilir. Halihazırda ayaklarının dibinde olan toprağa küfredip sonrada göklerden bir yerlerden gelecek olanlardan medet umanlar işbirlikçi sıfatı kazanırlar o zaman. Kimbilir, belki birgün dünyadaki insan kılıklı aşağı varlıklara karşı yürüttüğümüz hiç bitmeyen savaşımı bu yeni düşmanlara karşıda veririz. Kimbilir...

İşte bu ay tanıttığım ikinci "X" li oyun X-Com Interceptor bu kısmi paranoyayı (paranoyaklık iyidir, ben ona savunma iç güdüsünün tezahür etmesi diyorum. Öyle anlar gelirki agresifliğe iltihak eden paranoya kendi yaşamınızı ve size ait olan insanların yaşamını kurtarıverir) bilgisayar ekranına taşıyor. Enemy Unknown, Terror From Deep ve Apocalypse' in ardından MicroProse dördüncü kez anten kafalılarla bizi buluşturuyor. Ancak bu X-Com uzayın karanlık ve sıkıcı atmosferinde geçiyor, Wing Commander benzeri sahneler içeriyor, Apocalypse' de gördüğünüz gibi bütünüyle olmasada real time öğesi taşıyor. Bu aşamada hemen belirteyim ben real time strateji oynamam, hele uzayda ve ucubik yaratıklara karşı olursa hiç oynamam, birde üzerine arcade- sim özentisi sahneler eklenirse o oyunu bağenme olasılığım sıfıra düşer. Microprose kusura bakmasın onun için dahi olsa bu kuralımı bozamayacağım... Ve benim bu tarzdaki ilk ve son deneyimim bu . Bize öyle patron emretti hikayesi sökmez. Bir daha ASLA uzayda geçen strateji oynamam ve yazmam olası değil muhterem şefim benim. Tamam mı? Saygılar sunarım size... Hah!

Bu tarz oyunlar oynayarak kendilerini taktik üstadı zeki çocuklar olarak görenlere de aşağıdaki iddiasız yazıya çabucak bir göz atıp daha iyi oyunlara geçsinler derim ek olarak...

Kötü, klasik, sıkıcı intro geçti gitti bile işte. Sadece basit bir tanıtım yazısı yazmak arzum beni menülere yönlendiriyor...

**Exit:** Out Of This World diye bir dizi vardı. Tutardım, kısa sürmüştü. Sizde bu seçenekle bu oyunun dışına zaplanırsınız.

**Credits:** Son dönem kepazelikleriyle kredi limitini çoktan aşmış Microprose' daki tüccarları görün ve sorun bakalım onlara Red Storm Rising benzeri gerçekçi yapımlara imza atmayı yeniden düşünebilirler miymiş?

**Play Intro:** Milyon kere milyon defa izlediğim yıldız savaşları özentisi sahneler. Klasik patlama efektleri, tuhaf dizayn edilmiş gemiler falan filan. İzlemeyin.

**Setup:** Ciddiyet arzeden bir seçenek. Tekrara gerek yok. Yamalı pantalonla dolaşanlardan iseniz mütevazi olun, açılmayın.

**Combat Simulator:** X- Com serisinde ilk kez karşılaştığınız uzay savaşı hikayesi. Bunu mutlaka deneyin. İlerde çok işinize yarayacak kesin. Ayrıca sandığınız gibi training falanda değil. Harbi görevler içeriyor. Strateji kısmına bulaşmadan single mission mantığıyla simulo- arkeyd muharebelere çıkıyorsunuz. Bu görevler mission objectivelere saldırı yada onları koruma biçiminde olabileceği gibi alien fighterlarıyla doğrudan dogfight tarzı çatışmalarada sokabilir sizi. İsminizi girip görevinizi belirleyin. Ooo yalnız değilsiniz. Kendisinden kat kat iyi olan benzerlerinde bulunduğu gibi burada da wingmanleriniz mevcut. Car car konuşup kafa ütülemenin harici ara sıra işe de yaramıyor değiller. Hatta (ehem) şöyle söyleyeyim aslında her işi onlar yapıyor çoğu zaman. Özellikle zorluk derecesi düşük seviyedeyken adamlar etrafı silip süpürüyorlar. Size birşey bırakmıyorlar. Bana kalırsa ekmeğinizi ağzınızdan kapmaya çalışan bu lanet wingmanlerinizi haklayın önce (kolay levılda ve combat simulator' de oynuyorsanız) sonra pörtlek gözlü uzaylıların icabına bakın. Böyle taktik olur mu demeyin. Ben yapmaya çalıştım olmadı, birde siz deneyin bakalım. Eski ilahım olan Cinemaware' ın Wings' inde bu yolla bayağı bir zafere imza atmıştım. Hain mi? Ben mi? Yok canıiım !Neyse fazla konuşmayında klave örtüsünü vereyim bari; Oofff çok da fazlaymış.

"**Enter**" ve "**Space**" ateş, "**T**" ve "**Y**" önceki-sonraki hedef belirlenmesi, "**R**" en yakın hedef tesbiti, yön tuşları istikamet, "**S**" kalkanlara tam güç verir, "**F9**" ateş gücünü ayarlar, "**F10**" kalkanlara ne kadar yükleneceğinizi, "=" ve "-" hızı azaltıp

FİRMA: MICROPROSE
TÜR: UZAY SIM.
SİSTEM
Pentium 133
16 MB RAM
1 CD 85MB HARDISK
GENEL: %75

# RCEPTOR

çoğaltma, "**Backspace**" motorları maximumlar, "\" sıfırlar, "**H**" haypırspeys olayı, "**D**" özellikle dogfightlarda işe yarıyor. Hedefin kıçına takıldığınızda hızınızı onunkinin hızına ayarlıyor. Böylece hedef tutmak ve ateş etmek kolaylaşıyor. "**L**" gönderilen mesajın tekrarı, "**E**" boşlukta eject, hoş değil mi? "**F1**' den **F8**' e kadar tuşlar" her simulasyonda fix hale geldiği üzere kamera açıları demek oluyor. "**Insert**", "**Delete**", "**PageUp**", "**PageDown**" ekstra açılar sağlarken "**Home**" ve "**End**" zoom faktörünü devreye sokar. "**]**" wingmanlerinizle, "**[**" uzaylılarla iletişim kurmanızı sağlar. "**W**" ve "**M**" silah değişimi, "**G**" menzildeki hedeflerin seçimi, "**Tab**" afterburner demek. Shift' e basılı tutarak kanat adamlarınıza "**U**" radyonu kapa lan gelmiyim oraya, "**F**" ateş etsene ulan manda körmüsün, "**A**" yardıma gelsenize olm herif azılı çıktı, "**I**" de get leyn ben başımın çaresine bakarım, "**E**" kıpraşın bakiyim, "**R**" tüymek farz oldu hocam yürrüüü diyebilirsiniz. Aynı shift ile 1' den 5' e kadar olan tuşlar vasıtasıyla misafirlerimizle muhabbet yürütebilirsiniz. Shift+S arkadaşlarınızdan durum raporu aldırır.

Bunlar benim oyun boyunca en sık kullandıklarım. Dahası var tabii. Sağolsun MP 102 tuşuda kullanıma açmış. Böyle yaparak çok komplike bir halt etmişler havası yaratmak istedikleri ortada. Oysaki aldığınızda göreceğiniz üzere, alelade bir simulasyon parçası olmaktan öteye geçemiyor pek.

Dijitize konuşmalar WCProphecy' den araklama olmasına rağmen en az onunki kadar iyi. Background 3D kart olmadan kapkara bir fondan ibaret. Allah' a şükür oyun hızlı. Neyse al sana birkaç artı puan Interceptor efendi.

Ana gemilere saldırı güç bir iş. Hem escort fighterları hemde lazer topları kafa ağrıtıyorlar. Kalkanlar easy mode dahilinde işe yarar iken diğer zorluk seviyelerinde en fazla bir cibinlik kadar sizi koruyabiliyorlar. Hatta easy' de bile (single play yaptığınızda göreceksiniz) bazen burnunuzdan geliyor. Bir şeyleri korumak daha da zor. Savunma görevlerinde telsiz konuşmaları, vereceğiniz emirler korunan objenin ve sizin kaderinizi doğrudan etkiliyor. Hedefle boğuşurken nasıl olupta lazer güdümlü silahlarınızın bu kadar etkisiz olabildiğini düşünebilirsiniz. Nasıl olupta düşmanı kilitleyemediğinizi kendinize sorabilirsiniz. Takmayın. Sebat edip oyunda ustalaşınca, klavyeye de alıştıktan sonra herşey daha kolay gelecek (sadece easy için geçerli).

Şimdi biraz hadisenin gerçek boyutuyla meşgul olalım. Çok ıkındım ama alttaki yazıdan daha iyisini çıkaramadım bu oyun için. İdare edin artık.

**Single Play:** Zorluk ayarı. Zor dostum zor. Mazoşist hisler içerisinde değilseniz beginner' a tıklayın. Bu ne rezil, ne itici bir ekrandır Tanrım. Bir strateji oyununun ekran düzeni kötü olmalıdır düşturunu peydahlayan adam umarım cehennemin dibinde bir yerlerde odun görevi görüyordur. Ya bu ne ya Microprose sana yakışıyormu ya. Adam gibi bi şeyler koysana şuraya. Oynamıyorum ya. Hadi tamam dağılın. Gösteri bitti. Allah Allah ya...

... Tamam tamam, ben iyiyim. Nerde kaldık. Ha... ekranın sol üst köşesinde genelde anlamsız kalan bir zoom faktörü var. Sol alttaki **pan map**'le haritaya (harita denirse tabii) panoramik bir bakış fırlatabilirsiniz. Arayıpta bulamadığınız birimlerinizi yine pan map'in üzerine sağ tuşla klikleyerek bulabilirsiniz. **Launch Probe** dizayn ettiğiniz modülleri fırlatmanızı sağlıyor. Destinasyonu seçin sonra sallayın gitsin (benim yaptığım gibi). En sağ altta zamanınız ve eksilip duran kapitaliniz mevcut. Zamanı eski X- Com' larda olduğu gibi hızlandırabilirsiniz. Ancak bu konuda da fazla açılmayın. Beş yada otuz dakikanın üzeri bir artış bazı misyonların elden kaçmasına sebep olabilir. Alien'lar belirdiğinde zamanı hemen düşürün. Base'e girdiğinizde çıkan seçenekler muhtelif. Yeni bir üs kurmak, kurduğunuz üsse modüller yerleştirmek, elemanlarınızı belirleyip, gemilerinizi seçip onları donatmak, base' in statüsü hakkında bilgi almak bunlardan bazıları. Modülleri monte etmek için base' i zoomlayıp etrafında döndürün slotlara klikleyip doğru boşluğa doğru modülü yerleştirin. Sonuca ulaşmak için beklemelisiniz tabii.

**Equip Ship** gemiciklerinizin yapımı için elzem bir opsiyon. **Edit custom ship config**'den geminizin sınıfını belirleyip (başlarda fazla seçeneğiniz yok) onu güzel bir donatın bakalım. Pilotu, silahları, özel aygıtları cebinizdeki para oranında ekleyebilirsiniz. Önceleri donanım konusunda limiti zorlamayın bile. Kendinize her olaya anında müdahale edebilecek orta çapta kuvvete sahip bir filo yapın. Üssünüze ağırlık verin.

Durum raporu mühim. Buraya sık sık müracaat etmelisiniz. Bu kadar ikon arasında bazen kontrolü kaybedebiliyorsunuz.

Toparlanmak adına gerekli "**Status Reports**".

**Research** araştırma demek oluyormuş, muş, muş... Başlarda pek bir az. Ancak sonraları bu tür oyunların çoğunda olduğu gibi sayıları artıyor yaratacaklarınızın. Her üs için kaçınılmaz olan lazer türü zamazingoları yapın hemen, ardından da download edin.

**Equipment** ve **personel** seçeneği elinizin altındaki canlı ve cansız materyallere ulaşmanızı sağlar. Buradan alım satım işlemleri yanında diğer base' lere transferde yapabiliyorsunuz. Madde ve insan aktarımı ilerde çok ama çok işe yarıyor. Zaman, para ve güç kazanımı açısından.

Ufopedia diğer X- Com' larda da vardı hatırlarsınız. Interceptor hakkında entellektüel muhabbetler yapıp, sağa sola strateji üstadı pozlar satmak istiyorsanız bir bakılabilir.

... Unutmadan mouse' u üste götürüp sağ tuşa kliklerseniz aynı menüleri pull- down şekliyle alabilirsiniz. Yani bazıları için daha rahat olabilir diye yazdım bunu. Uzatmak gibi bir derdim varsa namertim.

Kısaca her zaman yapacağınız şu.

1- Pilot ve equipment' le geminizi tıka basa doldurun.

2- Üslerinizi kusursuz donatın.

3- Erken uyarı modülleri fırlatın.

4- Devriyeye çıkardığınız gemilerin fuel yaktığını bilin ortada sap gibi kalmayın. Zamanı hızlandırın, hedef belirdiğinde onu seçin.

5- Seçtiğiniz hedefe launch mission' la saldırın. Obje kaçabilir, aksine saldırabilir ya da olduğu yerde bekleyebilir. Sonuçta sizin yapacağınız katedeceğiniz mesafeyi ve zamanı göz önüne alarak işe girişmektir. Pilotların yetenekleri savaşlarda birebir etkili. Tabii silahlarda.

6- Görev sonrası yerinizden kıpırdayamıyorsanız kimi zaman. Yardıma ihtiyacınız var demektir. Probe ve devriye gemisi gönderin kendi kendinize (bazen olmuyor).

İşte bu kadar. Of be ne sıkıcı bir oyundu. Doğal olarak beğenmediğim oyunun yazısı da bunaltıcı oldu. Bakın şimdi, Interceptor hakkında yorum yaptırmayın bana. Amigadaki Ufo: Enemy Unknown' la geçirdiğim güzel günlerin hatırasına ve Microprose' lu C64 anılarının hürmetine bunu yapmayacağım. Sizin için yapabileceğim kıyak bu oyunu almayın demek olacak...

... Ama onu da söylemek istemiyorum çünkü hadiseye ilgi duyan biri Interceptor' ü alıp mutlu saatler geçirebilir. O takdirde bir dolu küfür yemekte istemem. Ben tutmadım işte, hepsi o. Hadi şimdilik bana eyvallah.

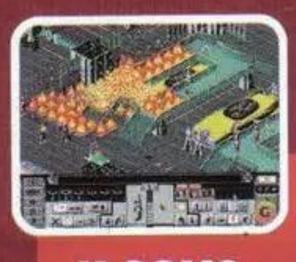
Ertunç Burak

**X-COM: UFO DEFENCE**

Serinin birincisi. Bayağı oldu çıkalı (Amiga vardı o zaman) ama yine de süper oyun. Oyun tarihinde dönüm noktası (bence yani).

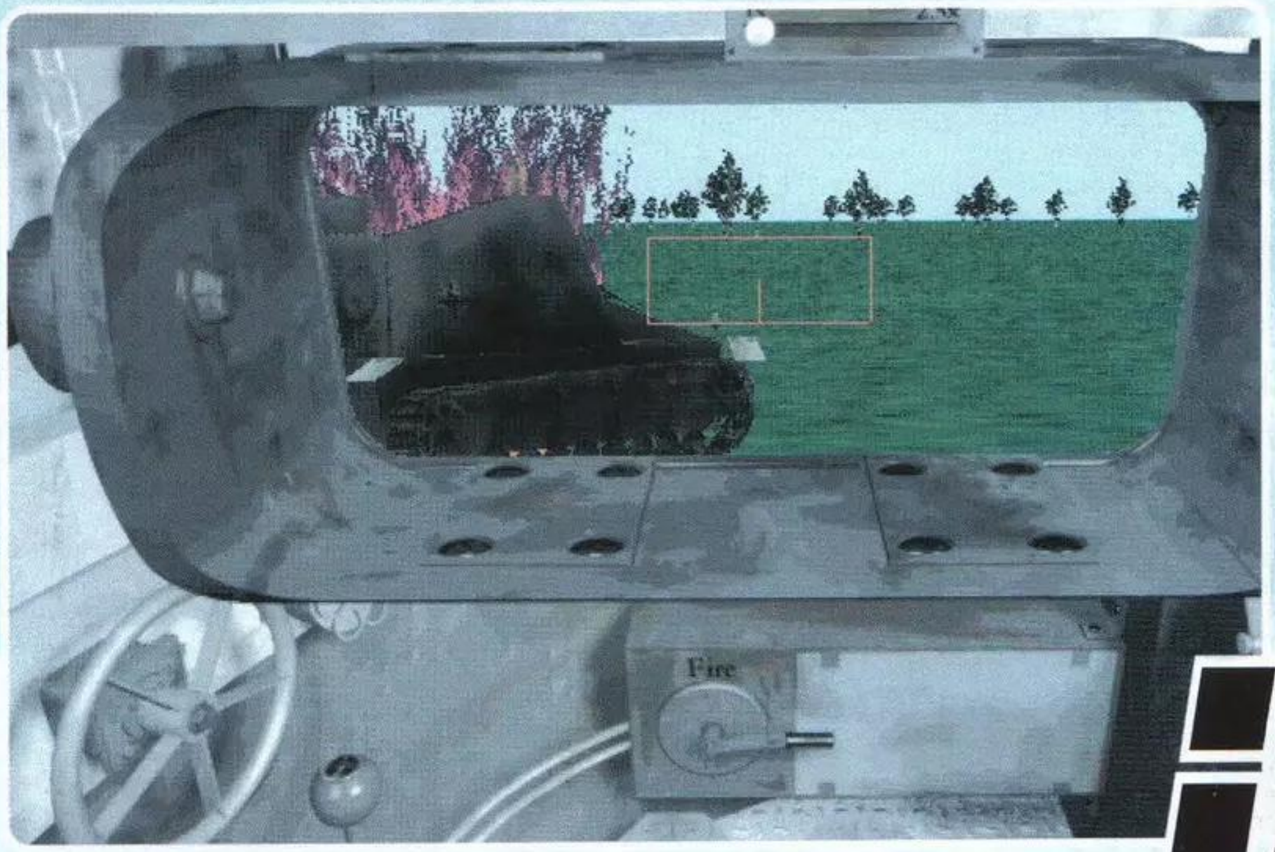
**X-COM2: TERROR F.T. DEEP**

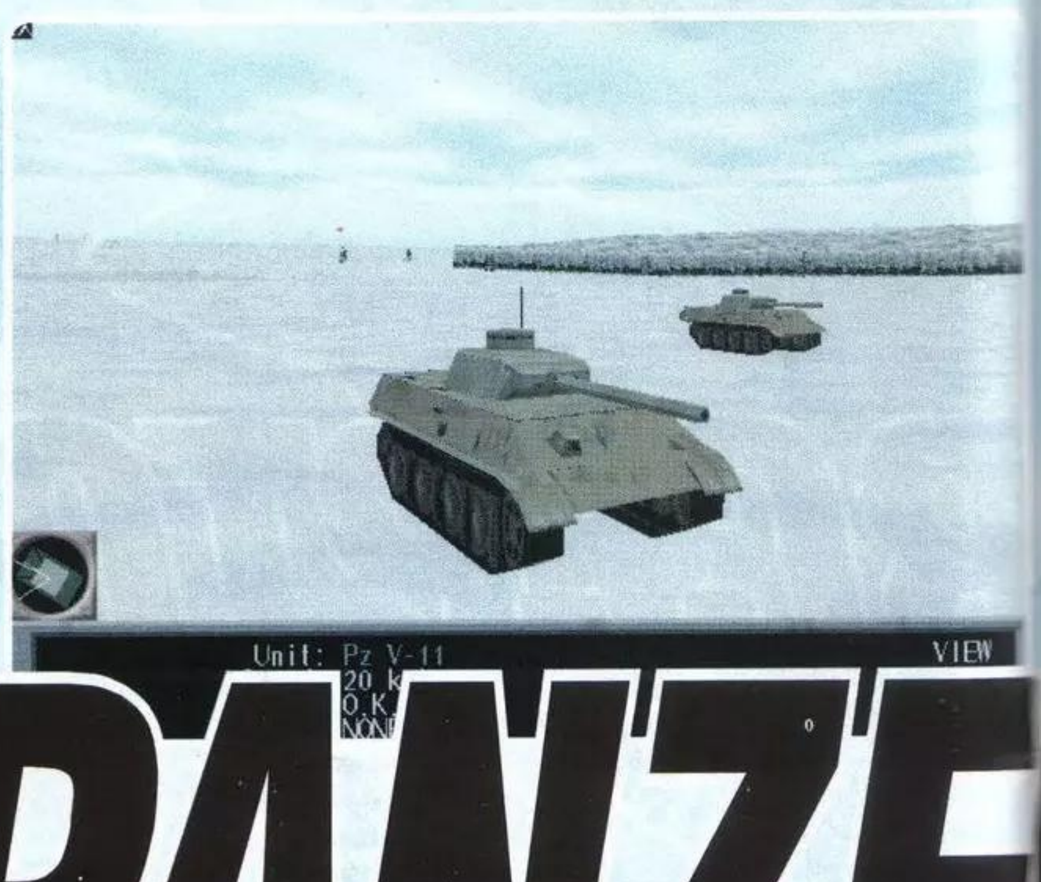
Nasıl desem ya. Büyük bir ihtimalle hayatımda oynadığım en güzel oyunlardan biri. Hayat hikayemi yazsam bir chapter da buna ayırırım.



**X-COM3: APOCALYPSE**

Real time kısmı hikaye, ama aslında fena oyun değil. Oynadım kaç kere, 4. çıksa dedim kendi kendime. Ne bilem çıka çıka uzay simi çıkacağını ya. uhu!?




# i-PANZER

Bölüğü durdurdum ve tankın kulesinden aşağıya indim. Bölükten 40-50 metre kadar uzaklaştım. Pusula ve haritayı çıkarıp nerede olduğumuzu tahmin etmek için biraz düşündüm. Pozisyonumuzu saptamak için bunu sürekli yapmak durumundayım ne yazık ki. Tonlarca çeliğin arasında bu zavallı pusulanın doğru yönü göstermesini beklemek aptallık olur. Eninde sonunda buna da bir çözüm bulacaklar. Ama bu işi şu Allah'ın belası savaş bitmeden önce yaparlarsa gerçekten çok mutlu olacağım. Evet, bize bildirilen Amerikan bölüğü kuzeydoğu yönünde oldukça yakın bir yerde olmalı. Daha fazla ilerlemeden önce bir öncü birliği göndermek daha akıllıca olur. **"Ben söylemeden kimse ateşe başlamasın. Bütün planı mahvetmenizi istemiyorum".** Şu ilerdeki koruluğun içine saklanalım. Önümüzden geçerken ani bir saldırı yapar, bugünü de kazasız belasız bitiririz. **"Bölük!! kuzey yönündeki koruluğa doğru ilerle, koruluğun içine girip bir süpriz atak yapılacak!!".** İşte koruluğa yaklaştık... Höö? Ama nasıl yani? Niye ki? **"Biraz yandan dene şöför!! Sağ taraftan"** ... Hay ben bu oyunu yazan programcının... Ağaçların arasına giremiyomuşuz. Tüh bütün plan boşa gitti, naapcaz şimdi? Kek gibi kaldık ortada. Ulan I-Magic yaktım çıranızı, geliyorum şindi HQ'nuzu başınıza yıkmaya. Bu panzeri şu ağaçların arasına sokamadım ama pencerenizden içeri balıklama daldırmazsam bana da Hüseyin demesinler. Dur bakiim programcının ismi neymiş? Hmm. Hah! Sean Gallagher. Sean'cım sen oralarda durma, kaç o diyarlardan. Az sonra ordayım; hem kıymetsiz canını simülasyon tanrılarına adamak için, hem de ibreti alem olsun diye.

Selam GameShow dergisinin simülasyon hastaları ve simülasyon olayına misafir olarak takılanlar. Tahminlerim doğru çıktı ve her ay birbiri ardına yeni tank simülasyonları çıkmaya başladı. Acaba diyorum; bir oyunun yapımının minumum 6 ay aldığını farzedersek (en dandiğinden), bu oyun firmaları kendi aralarında defile niyetine bişey düzenleyip bu yılın yaz kreasyonları muhtelif dönemlere ait bol tanklar içerecek şeklinde bir ortak karar mı alıyolar? Yoksa bunların (2 ay içinde 4 tane tank simülasyonu) hepsi gerçekten de bir tesadüf mü? Böyle bir saptama yaptıktan sonra, oyunumuza geçelim hafiften.

I-Magic firması daha önceden i-F22, i-F16 ve iM1A2 gibi oyunlara i-mzasını atmış bir firma. Yanlız hemen farkedeceğiniz gibi, yaptıkları her yeni oyun eskilerinden daha kötü olmaya başladı. İ-stikrarlı bir düşüş i-çerisindeler yani (esprinin suyunu çıkarmakta üstüme yoktur). i-Panzer'44 II. Dünya Savaşı senaryolarına sahip, strateji seviyesi basite indirgenmiş (M1 Tank Platoon'a göre), teknolojisi tam oturamamış bir Tank simülasyonu niteliğini taşıyor. Dergideki bütün bilgisayarlar ve hariçten bir kaç bilgisayarda daha denenipte, bir türlü çalışmamış olmasından ne kadar problemli olduğu anlaşılıyor (tabii ki benim kutsal bilgisayarımda çalıştı, ama lütfen başka bilgisayarlarla karıştırmayalım onu).

Sadede gelelim. i-Panzer'44'le; Amerikan M4A3 "Sherman,", Alman PzKw V "Panther" veya Rus T-34-85 tanklarından birisiyle oluşan bir bölüğü komuta edebiliyoruz. Bunun yanında içine girip yönetemeyeceğimiz, ama harita üzerinden komuta edebileceğimiz yardımcı birlikler de mevcut.

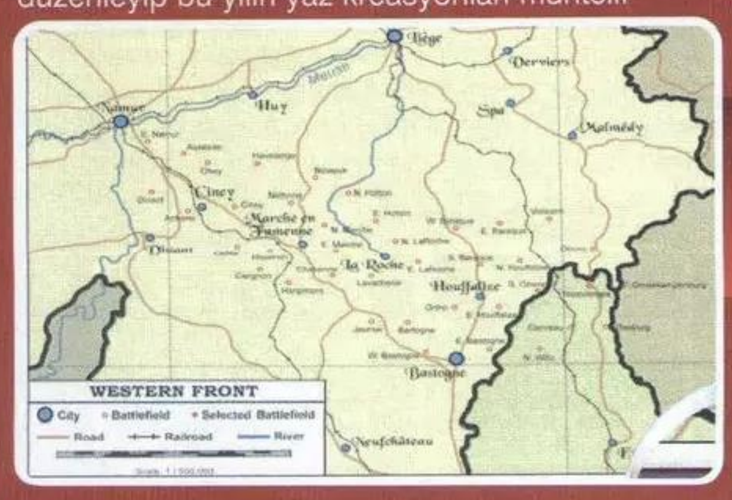
Bütün bunlara ayrıntılı olraka girmeden önce giriş ekranını bir tanıyalım. Ana menümüz bir kitaplık görünümünde. Kitaplığın ortasındaki rafda bulunan tank modellerinden birini seçerek, savaşın göbeğine bodozlama düşebilirsiniz (bu da böyle oldu işte). Tahmin ettiğiniz gibi **Quickstart** seçimleri buradan yapılıyor. Herhangi bir normal mission oynamak için kendinize bir karakter yaratmanız gerekiyor. Bunun için raflara dizilmiş olan kitaplara bir kere tıklayınca, buraya daha yakından göz atabiliyoruz. Kitapların ilk üçü oyundaki ülkelerin silahları ve araçları hakkında bilgi alabileceğiniz kaynak konumunda. Hemen yanındaki **War Heroes** isimli kitapdan bu savaşlar esnasında kahramanlık ve başarı göstermiş gerçek isimlere ulaşıp, tarihsel bir tad yaşayabiliyoruz. Bundan hemen sonraki **New Book** seçeneği ise yeni bir karakter yaratmanın ilk adımı. New Book seçeneğinden sonra karşımıza üyesi olacağımız birliği seçebileceğimiz 4'lü birseçenek çıkıyor; Amerikan, Rus veya Alman Doğu/Batı cephesi. Buradan sonra bizim ve takımımızın ismini belirleyeceğimiz bir form çıkıyor. Buradan ayrıca bölüğümüzü ve bağlı yardımcı birlikleri de seçebileceğimiz bir tablo var. **Confirmed Total,** 200'ü geçmeyecek şekilde seçimlerimizi yapıp, Save seçeneği ile kariyerimize başlıyoruz. Burada seçtiğimiz yardımcı birlikler görevden göreve bize eşlik edecekler. Bundan sonra formun sağ köşelerine tıklayıp sayfaları geçiyoruz. En son sayfadan operasyonu seçip, olaya giriyoruz. Savaşa girmeden hemen once karşımıza gelen notblok kılıklı **Mission Selection** ekranında görevle ilgili olarak; görevin niteliği, zamanı ve hava koşullarını ayarlayabiliyoruz. Sonra **Deploy** seçeneğini işaretleyip savaşa giriyoruz. Yine bu notbloğun altındaki Tab'lardan görev esnasında karşılaşabileceğimiz dost ve düşman birlikler (friendly/enemy forces), istihbarat bilgileri ve Arazinin durumu öğrenebileceğimiz sayfalara ulaşabiliyoruz.

Neyse en sonunda savaş alanına çıktık. Bundan sonrası keskin gözlerimize ve taktik zekamıza kalıyor diyerek bir manevrayla olayı savuşturabilirdim. Ama gel gör ki; biraz sonra hızla üzerinden geçeceğim klavye komutlarını ve menüleri iyi bellemezseniz, taktik maktik hak getire. Yok öyle bişey yani. Dikkat! Yazının en sıkıcı bölümü başlıyor, herkes siperlere!

Menülerimizi mouse yardımıyla ekranın en altına tıklayarak kullanabiliyoruz. Bunun dışında aynı menülere klavye dokunuşlarıyla da uşaşmak mümkün ve en akıllıcası da bu zaten.

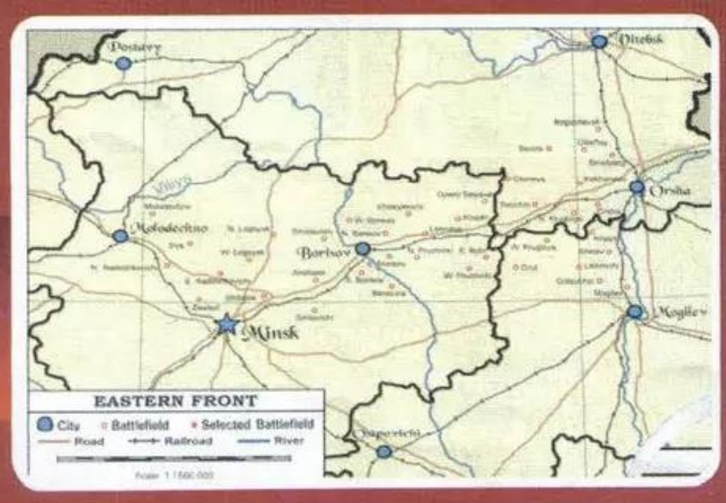
**Ammo (A):** Enter tuşuna bastığımızda neyin ateş etmesini istiyoruz? Top mu? Coax makinalı mı? Topsa hangi cins mermi atsın? Buradan seçiyoruz.

**Views (V): (F1)** Unbuttoned; yani kulenin kapağını açıp dışarıya göz atmak için bu durumda dürbünü kullanarak daha iyi bir görüş sağlanabilir. **(F2)** Turret; gunner pozisyonu manual atışlar için burası uğrak yerimiz. **(F3)** Hull; kaptan şöför pozisyonu. Ben anlamam atış falan, yer gösterin süreyim oraya diyorsanız, içinizde tank şöförü olmak ukte kalmışsa, neden olmasın yani. **(F4)** Vehicle Status; az önce tanka çarpan mermi ne kadar hasar verdi? Hans söylesene be oğlum, aloo? Dur bakiim şuraya öğreneyim. Tüh! Tankın ayvayı yemiş olması dışında Hans da ölmüş zaten. **(F10)** External View; araçlara dışarıdan bi bakmak ve bazı araçların ilerlerken paletlerinin dönmediğini öğrenmek için (I-Magic yaktın bizi). **(F-11/M)** Map; haritaya bir göz atalım, neredeyiz? Neredeler? Şimdi Unbuttoned (komutanın etrafı kestiği yer), Turret (kule) ve Hull (tankın gövde kısmı) mevcut ya, bunları ayrı parçalar olarak düşünelim ve okumaya devam edelim. **(F5)** gövde ve kule komutanın baktığı yöne dönsün. **(F6)** Komutan ve gövde kulenin baktığı yöne dönsün.

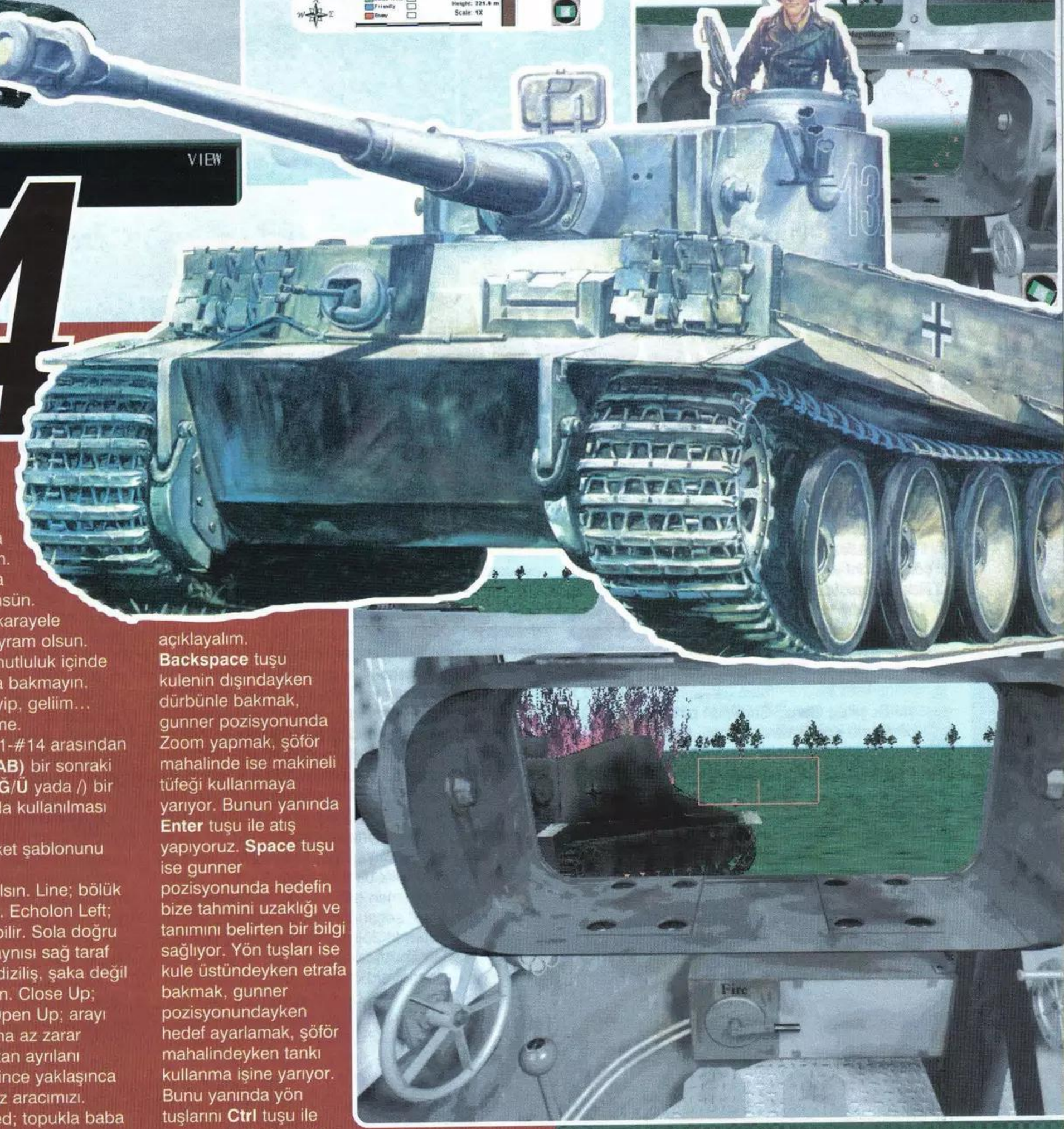



Bırrrrr Doğu cephesi bırrrrrr. Ürin donduran soğuklarda kolum kalınlığında zırhlı Rus tanklarına karşı bir paltoya muhtaç mücadele verme. Öbür yandan tank kalınlığında bıyıklı rus kadınlarından kaçma çabası....

Ahhh Bati cephesi ahhh. Tankın kulesinde rüzgarı saçlarında hissedip küçük Fransız kasabalarını birbirine katmak. Blitzkrieg hızıyla köylere dalıp birkaç fransız köylü kızına 3.Reich'in damgasını vurmak...



# PANZER 44



**(F7)** Komutan ve kule gövdenin yönüne dönsün. **(F8)** kule komutanın yönüne dönsün. **(F9)** kule gövdenin yönüne dönsün. Gövde komutanın **(Ctrl+F5)** veya kulenin **(Ctrl+F6)** yönüne dönsün. Komutan kulenin **(Shift+F6)** veya gövdenin **(Shift+F7)** yönüne dönsün. Rüzgar **(Ctrl+Shift+Amiga+K)** karayele dönsün. Hayat **(Brk+Ctrl+B)** bayram olsun. İnsanlar **(Esc+Ctrl+İ)** birarada mutluluk içinde yaşasın. Ay dayanamadım kusura bakmayın. Beynim sulandı, ben bi yemek yiyip, geliim…

Afiyet olsun bana. Sağol kendime.

**Unit (U):** (Shift+(1-4)) Tank #11-#14 arasından bir seçim yapmamızı sağlıyor. **(TAB)** bir sonraki araca geçmek için kullanılabilir. **(Ğ/Ü** yada /) bir sondaki/bir önceki bölük baabında kullanılması uygundur.

**Formations (F):** Bölüğün hareket şablonunu buradan belirliyoruz.

Column; Bölük sıra halinde takılsın. Line; bölük bir hat üzerinde yanyana ilerlesin. Echolon Left; sol taraftan bir saldırı ihtimali olabilir. Sola doğru bi yayılın bakiim. Echolon right; aynısı sağ taraf için. Vee; Aynen "V" şeklinde bir diziliş, şaka değil yani. Wedge; Alın "V"yi ters çevirin. Close Up; birlikler birbirine yakın ilerlesin. Open Up; arayı biraz açsınlar da topçulardan daha az zarar alsınlar. Reform Formation; gruptan ayrılanı Sherman kapmasın. Birliğe yeterince yaklaşınca bu komutla tekrar gruba katıyoruz aracımızı.

**Orders (O):** Advance top Speed; topukla baba gidelim son gaz. Advance Fast; acelemiz var ama o kadar da değil. Advance Slow; aheste çek kürekleri Shermanlar uyanmasın. Halt; MAC olaydı buraya kordu espiriyi. Ben sadece dur diyorum. Backup; geri çekilelim hafiften, bunlar dişli çıktı. Turn right; sağa doğru dönmeye başlayın ama dur diyene kadar dönüceksiniz. Turn Left; şimdi bi de sola dönelim. Aferin. Fire at Will; düşmanı görür görmez ateşe başlayalım, öldürelim, kıralım, başka birşey düşünmeyelim. Rolling Fire; Fire at will gibi olsun ama ateş etmek için durmayalım, hareket halinde yapalım atışları. M1A2 yapar da Panther yapamaz mı yani? Cease Fire; durun ateş etmeyin be kardeşim onlar dost birlikler. Resume Orders; ben bir emir vermiştim ya sizi durdurmadan önce, hah ona devam edin bakalım. Breaktrough; herkes kendine bir rota çizsin, öyle ilerlesin. Withdraw; geri çekilelim, kendi sınırımıza doğru. Cancel Tactics; emirleri iptal etmek.

**Company (C):** Unit komutlarını bütün birlik üzerinde uygulamal için.

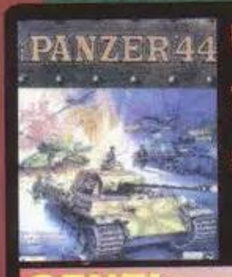
**System (S):** Normal Time; oyun zamanını normale çevirmek. Accelerated time; oyun zamanını hızlandırmak. Recenter Joystick; eh. Pause; oyunu durdurmak. Exit; savaştan çıkmak için.

Evet menü olayına bir son verdikten sonra hemen önemli bir kaç ekstra tuşun görevlerini açıklayalım. **Backspace** tuşu kulenin dışındayken dürbünle bakmak, gunner pozisyonunda Zoom yapmak, şöför mahalinde ise makineli tüfeği kullanmaya yarıyor. Bunun yanında **Enter** tuşu ile atış yapıyoruz. **Space** tuşu ise gunner pozisyonunda hedefin bize tahmini uzaklığı ve tanımını belirten bir bilgi sağlıyor. Yön tuşları ise kule üstündeyken etrafa bakmak, gunner pozisyonundayken hedef ayarlamak, şöför mahalindeyken tankı kullanma işine yarıyor. Bunu yanında yön tuşlarını **Ctrl** tuşu ile beraber kullanırsanız, ince ayarlar yapabilmeniz mümkün. **Shift** tuşuyla beraber ise abartı bir hızla bu işlemi yapabiliyoruz.

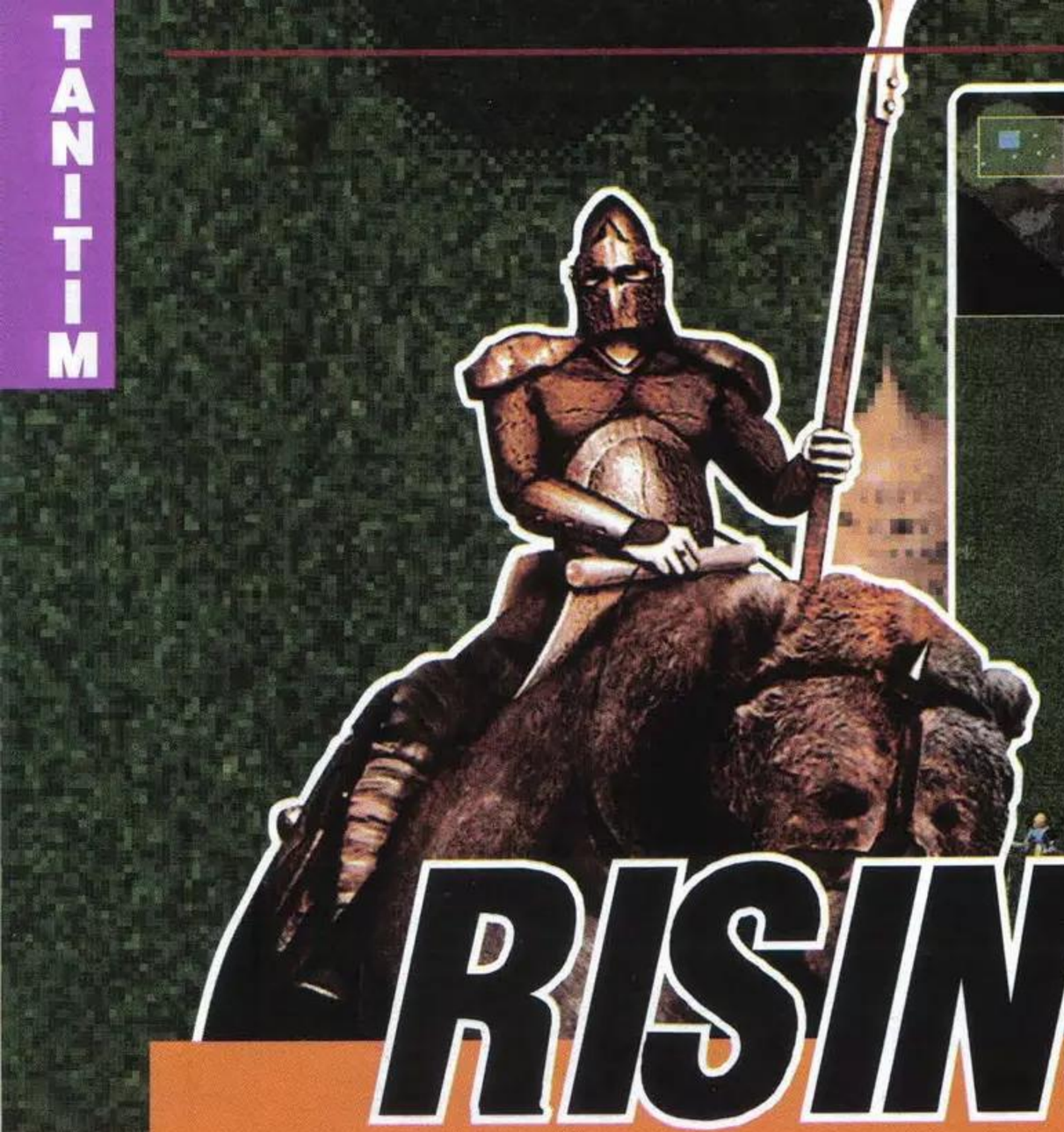
Harita oyun boyunca kullanacağınız en önemli yer. Burada fazla bir karışıklık yok. Harita da ki birliğinize, daha sonra başka bir yere tıklarsanız. Birliğiniz oraya doğru harekete geçiyor. Hareketin büyük bir kısmını buradan hallediyorsunuz zaten. Gerekli rotaları belirleyip düşmanla karşılaştığınızda duruma el koyun. Bölümlerin başında ve sonunda gösterilen belgesel videolar ise orjinal filmlerden alınmış. Ertunç bile bu videoları daha önce hiç görmediğini söyledi. Eğer o görmemişse benim bir yorum yapmam çok saçma oluyor zaten. Evet belirtelim, oyunun en baba yeri videoları. Meraklıysanız kaçırmayın derim. Hatta deriz (Ertunç ve ben).

Buradaki işimi bitirdiğime göre i-Magic'i ziyaret etmemin zamanı geldi. Haydi hakkınızı helal edin.

Hüseyin "On the waaay" YEŞİLBAŞ




FİRMA: INTERACTIVE MAGIC
TÜR: TANK SIMULASYON
SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 80MB HARDISK
GENEL: %55



# RISING LANDS

*"...GAME-SHOW PC'ler için bir oyun açıklayıcısıdır.Amacımız sizlere en son ve en yeni oyunları tanıtmak, bunların yanında oyunlar hakkında cheatler yani kopyalar vermek, zor oyunların çözümlerini yayınlamaktır. Bunlarla da yetinmeyip sizlerin tepkilerine göre şu anda düşünmediğimiz birçok fikire de açık olacağız. Bu ilk sayıyı (yada yazımı!) yeni bir arkadaşlığın başlangıcı olarak görerek, hepinize zevkli oyunlar diliyorum.*
*GAME-SHOW ...(pc'ler için.....*
*Mart...#1.....30.000TL)"*

İşte ilk çıkan GamE-ShoW'un giriş yazısı böyleydi. Komik ama gerçek. Şimdi soruyorsunuzdur belki kendi kendinize, "Bu çocuk neden böyle bir giriş yaptı?" diye! Fena mı oldu? Ben giriş yaptım, sizde GameShow'un tarihi hakkında bilgi edinmiş oldunuz, eskiler de geçmiş yılları hatırladılar, kiminiz yakın zaman önce ayrılanları düşünüp "hadi len!" dediniz, bense farzedin hiç cevap vermedim size...

**OYUN**

Oyun? Ne oyunu? Hmm şu bana kaçak devredilen oyun! Yavaş yavaş, aceleye gerek yok da bakalım neyin nesiymiş, stratejidir, güzeldir diye aldık ama, bakacağız artık .Oyunun ismi sanki bize ne tür bir strateji olduğunu söylüyor gibi

(biliyorsunuz ki artık action/stratejiler bile çıkıyor, belli mi olur yakında belki adventure/strateji falan da çıkar başımıza). Neyse başladık yüklemeye, ee yapan firma Ocean ve Microids... Eskilerden anlayacağınız. Daha "dur bi bakalım" diyemeden yükleyip bitirdi. Haliyle merak bu, içerde durduğu gibi durmaz, gittik baktık kaç Mb. kaplıyor diye (bende toplam 46Mb., savelerin tümü 19Mb!). Gördük ki hardiskimize uygun, başladık oynamaya...

**Herşeyden ÖnCE!**

Oyuna başlamadan önce değinmek istediğim bazı bölümler var. Mesela oyunun konusu bi garip geldi bana, aynen Deep-Impact'deki (geyik film) gibin gezegenimize meteor düşer. Dünya yok olma safhasına gelir (nedense bu çarpan meteorlar sevgili Dünyamızı 1 derece bile yörüngesinden oynatamaz!!!!!) ama yok olmaz. Onun yerine tüm uygarlıklar dağılır ve ortaya 4 boy (clan) çıkar. Mavi (işte biiiz!), kırmızı (dostlarımdır!), yeşil (ikinci dereceden dostlarım) ve sarı (pis ırk, her bölümde "gel len barışak?" diyom hep geri çeviriyo, kendi bilir!) var. Bir de hepsinden gizli The Shadow Creatures diye bir ırk var (siyah). İsminin abesliği ve arkadan saldırması dışında bizden hiçbir farkı yok.

**Anlatıyorum bi susuN!**

İşte oyunumuzu yükledik, oyuna da girdik , emboss'lanmış bir cd yüklemeye başladı falan fiskos. Evet, sonunda ana menümüze ulaşabildik.Tanrım! O ne açıklayıcı menü (bu arada söyleyeyim, bu yazıya mahkumsunuz, çünkü oyun içinde tek bir help dosyası bile yok!). **Single Player** seçeneği ile tek kişilik bir senaryoyu oynamaya başlarsınız (tabi hemen değil, önce **"new game"** veya **"load game"** seçeneklerinden birini seçtikten sonra). Sanıyorum ki 20 veya daha üzeri bölüm var senaryoda. Hemen "Vaay Starcraft'da bile 10 tane var bunda nasıl oluyor bu kadar çok bölüm?" diye sormayın, oluyor çünkü bunda clan (yani ırk) seçme imkanınız yok! Tüm ırklar aynı (üzülmeyin dandik oyun aldım diye, açıklayacam onu, hepsinin arasında elbetteki farklar olacak, sabır)! Ben 19'a kadar geldim, oradan sonra cd maalesef çalışmıyor, bir yere kadar gelip biraz yükler gibi yapıp oyundan çıkıyor! O nedenle sanıyorum 20 veya daha fazla var diyorum...Sonraki seçenek **Multi-Player Game.** Adından da anlaşılacağı gibi pişti diil! Telefon faturasına yazık, onun yerine sisi'yi arayın daha iyi! Intro başta ki muhteşem ötesi korkunç güzellikteki (hadi ordan) demoyu yüzüncü kez izlemek için. **Quit** bilmiyorum, bilemiyorum, hiç basmadım!

**Ordos, protoss, Gdi, evolved, terran, harran nası ya¿?**

Malesef, hiç biri! Çünkü Rising Lands'de ırkların hepsi aynı, fakat arada sizin seçebileceğiniz, kendi güç özelliklerinizi yönlendireceğiniz bi sistem var: 4 temel bölüm var; **Agriculture&Ecology** (tarım ve ekolojik), **Military** (ordu), **Civil Engineering** (mühendislik) ve **Religion&Magic** (din ve büyü(kafirleerr!)). Bu dört dalın da bir grafik tablosu var, her yeni buluşumuzda bir kare yükseliyor. Her bölümün başında bu dört daldan birini seçiyoruz (din ve büyü 4.bölümden sonra gelecek). Mesela ben mühendislik dalını sectim, şimdi mühendislik bölümlerinde buluş yapabilirim (buluş yapmak için Laboratory kurmak gerekiyor, kurduktan sonra kendi kendine buluşları yapmaya başlıyor (her bölümde en çok iki buluş yapabilirsiniz!)). Kurdum bir laboratory, soktum içeri iki tane zenci (kim mi bunlar? Açıklayacaz canıım!) başladılar çalışmaya, belli bi müddet sonra bana dediler ki *"Hoca yaw bak şimdi, you can now build a Wall"*. Peki aferim, gene başladılar çalışmaya , gene bir zaman sonra (ki bu zaman "esc" ile oyundan menuye çıkılıp mission obj. bölümüne gelindiğinde sağ üstte yüzde (%) olarak gösteriliyor) bu seferde dediler ki *"yaw abi biz kazayla Builders learn how to construct buildings 1.5 times faster sağladık"* dediler. Bu buluşların sıra listesini açıklama içinde göreceksiniz.

**Sistem**

Oyunun oynanış stili farklı, yani diğer Red Alert gibin'ler gibi değil ama kısaca size şöyle bir benzetme yapayım. Sankim Age of Empires ile Settlers'ı bir güzel çarpmışlar, sonrada Warcraft'a bölmüşler. Onun gibi birşey işte. Gerisini hayal gücünüze bırakıyorum. Kullanıcı arabirimi bence pek güzel değil, hatta hiç değil. Oyun içinde üretimi ve gelişiminize yardımcı olacak üç kaynak var: Food (yiyecek, mama), Block stones (kaya, daş) ve Scrap Metal (eski medeniyet yıkıldı ya, eskiden kalan metal hurdalar!). Tarlalardan meyva toplamak için kullandığınız Farmer'lara *"Al şu meyveyi, şu Storehouse binasına bırak ki, öbür arkadaşında oradan alıp culture binasına götürsün ve bizde zenci üretebilelim!"* demek için önce farmer'a sol tıklayıp, ctrl tuşuna basılı tutarken, önce kaynak (meyva tarlası) sonrada hedef (yer yada store house yada culture) göstermek gibi gereksiz bir işlem var. Açıkcası sadece 2 tıklamayla da olabilirmiş. Başka bir örnek ise uçan birlikler için, cephaneleri bittikten sonra mal mal beklemeleri. Yani oyun içinde bilimum gereksiz veya eksik şeyler görmek mümkün.

Fakat bunun yanında orjinal fikirlerde yok değil! Daha önce hiç bir oyunda görmediğim ordunun acıkması (seçili adamın enerji çizgisinin yanındaki yuvarlak daire, dairedeki dolu bölmeler bitince adam otamatik olarak meyva yemeğe gider (yedikten sonra bide ağızlarını şapırdatıyolar komik oluyor)), acıktığında eğer yiyecek bulamazsa *"Abijim Won't you feed me?"* yada *"Patron yaa, I'm hungry!"* demeleri hoş. Eğer beslemezsek ne mi olur? Yavaş yavaş enerjileri azalır azalır, ölene dek! İkinci hoşuma giden nokta ise dağılan araçlardan arta kalan hurda metallerin tekrar toplanabilmesi (engineer bunları toplar ve Storehouse götürür).

**Oynuyoruz (örnek bölüm!)**

Oynamaya başladık. Elimizde bir Sanctuary (ana binamız), bir Farmer (kısaca amele, meyva toplar, yere yada Storehouse'a bırakır), bir Kılıçlı Eleman (ordunun ilk göz ağrısı), bölümlerde başka seyler sizin hangi buluşlara (military) ağırlık vereceğinize bağlı.

**Archer:** Aynı zamanda thief (there is no honor

among thieves!) military dalındaki buluşlar (invention) epey bi ilerlemiş iken üretebiliyoruz. Düşman binalarına girip, metal, food, stone ya da teknoloji sızdırabiliyoruz kendimize.

**Scorcher:** Basbayağı flamethrower ya! Elindeki alev çubuğuyla etrafına ölüm saçıyor adeta (bu ikinci military buluşunda çıkaar mesela)!

**Engineer:** Scarplanmış metalleri toplar (hani dişli çark şeklinde etrafta var ya.

**Builder:** Hem binaları yapar, hem de etraftaki madenlerden elmas yerine taş doprak getirir ve Storehouse'a bırakır (Bu getir götürlerin hepsi ctrl+ tuşu ile).

Bir de zenci var: Şimdi kim bu zenci'ler? Aslında gerçek adları "settlers"dır, fakat tek görevleri yapılan binalara yerleşmek (bir bina yapımı bittiğinde siyah beyazdır, içine settlerlardan biri gelene dek (bu bir düşman settler'ı da olabilir!)). Settler'lar oyun başında ana binada mevcuttur, siz builder ile önce binayı zor güç yaparsınız, ardından bina bittiğinde elinizde fazladan settler'lardan birini bu binaya götürürsünüz, binaya şenlik gelir! Fakat işin acı tarafı bu settler'lar biraz zahmetli üretiliyorlar, diğer askerler gibi Barracks'dan yada işçi, amele tayfası gibi Sanctuary'den üretilmiyolar. Settler'ları üretebilmek için culture binasından yapmanız lazım, aynen tarladan toplar Storagehouse'a bırakır gibin Storagehouse'dan veya tarladan direkt olarak culture'ye taşıtın food'ları, içerde her 5 food'da bir adet zenci üreyecektir (nasıl oluyor demeyin!). Culture'ın kapasitesi 5 kişilik, 5 kişiden sonra içerde üretilen settler'ları binanın dışına serpiştirir. Eeeeeee? Oyunun başında bir yada iki settler var, bu diğer binaları, en azında settler üretecek binaları yapıp içine koymam için yeterli değil? O zaman siz de elinizde ki binaların birinden (bkz. Sanctuary her bölümde ilk olarak verilir) istediğiniz sayıda settler çıkarırsınız (istediğiniz kadar yani içeride olanın istediğiniz kadarı!). Bunun için binaya hızlıca çift tıklayın. Aynı şey culture'daki settler'lar, hatta tüm binalar için geçerlidir!

Son olarak diğer boylarla (clan) barış yapmanın nasıl olduğundan bahsetmek istiyorum. Eh, dünya yıkım safhasına gelmiş, herşey yerlebir olmuş, günümüzün teknolojisi ortaçağ teknolojisi ile karışmış (alev makinası, lazer ve ok, kılıç) daha yeni yeni silkiniyorsunuz meteor felaketinden, dosta ihtiyacınız olucaktır elbet. Üretim ve gelişim sisteminizi kurduktan sonra 2. Bölümde çıkan Market ile bir tane Messager (elçi gibin) üretip düşman sınırlarına girin, size ateş etmeyeceklerdir (en azından messager'e). Düşmanın Sanctuary'sine yollayın adamınızı, barış yapıp yapamadığınız aşağıda yazılı olarak çıkar. Benden söylemesi 3 düşmandan 2'si ile barışık oldunuz mu son ırk (sarılar yani) vız gelir!

**Kaptanın bölüm defterinden:**

**Bölüm1:** Bu bölgeyi tanımıyorum. En iyisi şimdilik 50 food 50 stone toplayıp susmak!

**Bölüm2:** Dedektörlerim haritanın sağ üst köşesine gidip 1 Barrack bir de Sanctuary kurmamız gerektiğini söylüyor. En güzeli dikkat çekmeden hızlıca dediğini yapmak!

**Bölüm3:** Bu ilkel yerde anlaşılan teknoloji iyice ortaçağ ile karışmış, yazık bari biz birşeyler yapalım. Hemen 1 Laboratory kurup bir teknolojik keşif bulalım (sizin seçtiğiniz dalda, lab mesela). Kendisi otomatik olarak research'e başlar, siz arada esc ile mission objectives menüsüne bakın, research'ın % kaç olduğu hakkında bilginiz olsun.

**Bölüm4:** Dedektörler bu sefer de bölgenin sol üstünde olduğumuzu söylüyor, gidip baska bir ırkla temasa geçmemiz lazımmış. Bari bi Market yapalım şuraya da Messager yollayalım şunların Sanctuary'sine. Zaten zayıfa benziyorlar, bence hemen barışırlar

**Bölüm5:** Diğer 3 boy ile tanışılıp barış yapmaya çalışalım bakalım, bu zayıflar barıştan anlar mı bilmem ama en iyisi Market yapar yapmaz biz yeşillere bi soralım (sol altta). Sarılara da deniyelim şansımızı ama pek sanmıyorum iyi niyetli olduklarına.

**Bölüm6:** Mağarada her yeri keşfet ki içindeki imanı bulasın, hayda! Neyse biz bir zenci üretme yeri yaptık bir de Storagehouse ardından en önemlisi Laboratory kurduk, % bitince bölüm biter!

**Bölüm7:** Walla burayı Scotty yazmış, diyor ki "2 teknoloji keşfetcen, paran da varsa 2 laboratory iyi gider yanında!"

**Bölüm8:** İşte geyik bölümlerden biri, senaryonun içine ediyor resmen! Eee, hani savaş? Balonla karşıya geçip herkesten önce bir Sanctuary kuracaz! Sarılara dikkat!

**Bölüm9:** Gene iki yeni keşif yapıp bitecek bölümlerden, dikkat çok pis saldırıyolar! Food, stone, settler üçgenini iyi ayarlayın! Çabuk kurtulmak isteyen 2 Laboratory yapsın.

**Bölüm10:** Tüm düşmanlarım yok olmalı (sarılar sadece). Bunu kolayı için gene kutsal üçgeni iyi ayarlayıp (food, stone, settler) hava saldırıları (keşfettiyseniz!!) yapmak!

Şimdilik bu kadar veriyorum, gerisini hep aynı taktikle (yani food stone ve settler üçgeni!) ile halledebilirsiniz sanırım. Hava araçları inanılmaz işe yarıyor, keşif için helikopterler çok iyi! Tabi bu teknolojiler hep size bağlı, neyi ne zaman keşfedeceğinizi aşağıdaki listeden bakarak ayarlayabilirsiniz!

**Ekolojik ve Tarımsal Alanda Buluşlar (Agriculture And Ecology):**

Bu bilim dalının en başında Farmer'lar normalin 1.5 katı daha hızlı meyva toplarlar; ardından bu sefer 2 katı daha hızlı meyva toplamaya başlarlar. Daha sonra bir de bakarsınız ki artık Sirk yapıp Killers (ayı yavrusu) üretmeye başlamışsınız!. İnatla bu dalda ilerlediğinize göre artık dört food bir Settler üretmek için yeterli olacağını keşfetmişsinizdir. Gün geçtikçe sirkiniz büyür, artık Stompers (bu da anne ayı) üretebilir hale gelirsiniz. Ertesi research gününde Stompers denen mereti buluverirsiniz, seversiniz, hemen kullanmaya başlarsınız. Eeee, haliyle bu kadar buluştan sonra farmerlar da gaza gelip aynı anda iki torba food taşımaya başlarlar. O kadar beslensem benimde gücüm Killer'larınızın ki gibi 2 katına çıkıverirdi. Stomper'larımızda boru diil herhalde, hazır millet gelişiyo iken biz de boş durmayalım diyip onlarda daha güçlü hale gelirler (Abflex RullaZ!). Sonra yok Killer'lardı yok Stomper'lardı yok tüm unitlerdi herkesin açlığa dayanıklılığı bir artarki sormayın gitsin.

**Orduyla İlgili Buluşlar (Military):**

Efsane Con Rambo'nun Amerikan Ordusuna müfettiş olarak (nası yaw?) gittiğinde korkudan tüm unitlerin zarar verme kabiliyeti artar. Ardından Rambo'ya artistlik olsun diye bilim adamları Scorcher denen sıcak arkadaşları üretir. Rambo bu, tek sillede hepsini yere çakar. Sonra uzaktan atış amacı ile Catapult adlı bina planları bulunur! Rambo bu, tek okta içerdeki askeri söker. Uzak savaşı benimseyen bilim adamları ellerindeki tüm unitlerin menzillerini genişletir. Rambo bu, çeker bıçağını dalar savaşın ortasına temizleyip çıkar. İnatla uzun menzil diye tutturan ordu Archer'ları üretmeye başlar. Rambo bu, onlara da bi avuç kurşun sallar, siler hepsini. Vatan ateşi ile yanan askerler, gaz olup %50 hızlı ateş etmeye başlarlar. Rambo bu, bi bardak suyla hepsini boğar. Baktılar ordudan çıt yok, Rambo'ya yalakalık için binaları %50 daha dayanıklı hale getirir bilim adamları. Rambo bu, kapının kulpuna asılır asılmaz bina göçer. Rambo'ya son numaralarını göstermeye çalışan bilim adamları Workshop'u icat eder, ve Speeder üreterek şanslarını denerler. Ama biliyorsunuz, Rambo bu, siyah camlı Murat 131'i ile hepsini dize getirir. Bilim adamları inat olarak tüm araçların zırhlarını kalınlaştırır. Rambo bu, LPG tüp ile çalışan arabası ile tek hamlede "zırh mırh" tanımam diyerek döker hepsini. Artık tükenmek üzere olan bilim adamları üstün researchler ile Captain (sağlam adam!) üretimini sağlar. Rambu bu, hepsini bağlayıp altlarına mini mini şortlar geçirip İstiklalin ortasında bırakır gider. Çözümü Tower Cannon inşasında denerler. Bu kim biliyor musunuz, Rambo, tek bakışta (dudaklar yamuk olacak) yıkıverir binayı. "Nihayet" diyerek bomberi keşfeder ABD ordusu. Rambo'ydu ya bu, atladığı gibi uçaktan havada bazukasını çekip ateşler (etki tepki???). Tüm unitlerin zarar kabiliyetleri yükselir (gaz olayı). Rambo, nerdesin kız, yedirir hepsine dutları içirir ardından suları neticede bodof eder hepsini. Maximum ateş menziline ulaşan askerler

bu sefer Rambo'yu rahat bırakırlar. Rambo içerde kestirirken Boomer keşfedilir. Rambo'nun uykusu biraz uzun sürdüğünden o arada tüm binaların dayanıklılığı artar! Tüm unitler ateş hızlarını iki katına çıkarır. Arada Rambo'nun hala neden uykuda olduğu merak konusu olmuştur askerler arasında. Karambolde araçların dayanıklılığı iyice artar. Fakat Rambo bu, eceli geldiği için içerde uzun uzun yattığı anlaşılınca kıyamet kopar tabi…

**Mühendislik Dalında (Civil Engineering):**

"Artık duvar yapabiliyoruz!" diye haykırdı bilim adamı Kazım Abi. Aradan 2 gün daha yeni geçmişti ki Kazım abi bu sefer de "Builder'lar, 1.5 kat daha hızlı bina yapabilir artık!" diye yırttı kendini. Biz mahalle sakinleri olarak bu durumu hoş karşılıyoduk. Taaki yeni bir research sonucu "Heliport'u buldummm!" diye yaygara kopartana dek! Artık buramıza gelmişti. Tam gittik kapısına dayanacaz bu sefer "Hey ahali! Artık binalarınız %50 daha hızlı yapabilirsiniz!" dedi.. Sevindik tabi, meğersem bizim Kazım Bey çaktırmadan bize sürpriz olsun diye binaların kapasitelerini de arttırmış. Eh, bizim "Güllü İnşaat" çalışanları haliyle hızlı yapım işinden etkilendiler. Onlarda 2'şer 2'şer stone torbaları taşımaya başladılar. Hayır işin güzel yanı adamlar (builder) madende daha az zaman harcıyolar artık! Bizim muhtarda boş durmadı bu gelişmeler karşısında, oda mahallenin tam ortasına etrafı DAHA iyi görebilmek için bi Lighthouse dikti! Mahallemizin biricik doktoru Hüsrankerim efendi en sonunda Belediyeden izin aldı ve müjdeyi patlattı; "artık Mahllemizde Hospital yapabileceğiz!!!". Benim yakın dostum olan Tofaş Kamil de kendine bi Garage yaptırma iznini aldı, Garage zinciri kuracak! Bende bari birşeyler katim dedim ve Portcullis inşa ettirdim kendime… Kazım abi bize research'in ne kadar önemli olduğunu öğretmişti. Her research den sonra yeni birisi yeni bir şey yapıyodu. Ertesi günler builder takımı 2 kat daha bina yapımını hızlandırdılar. Daha 1 gün geçmeden builderler madenden jet gibi çalışmaya başladı, meger %50 hızlanmışlar. Boomer, Reaper ve Hellfire'ın tutuş kapasiteleri arttığını öğrendiğimizde suratımızdaki ifade sanırım görülmeye değerdi. Son olarak Kazım abi bir buluş yaptı kiii, hepimiz apuşup kaldık! Bize Campaign Çadırının nasıl yapılacağını öğretti! Ne diim! Büyüksün Kazım abi!"

**Din ve Büyü (Religion And Magic):**

Druid üretimi başlar, sonra Temple yapabilir hale gelirsiniz. Sonra büyülerde işimize yarıyacak Library'i keşfederiz. Druidlerimizin biten manalarını tekrar doldurabilmeleri için kullanacağımız Crystal Gate keşfedilir. Vision büyüsünü yapmayı öğrenirsiniz. Bir sonraki research de Druid'leriniz daha da bi güçlenir. Sonra petrifaction büyüsünü yapmayı öğrenirsiniz. Bir adım sonra ki research de Druid'ler fiziksel dayanıklılıklarını %25 arttırırlar. Vee sonraa, Hellfire üretebilir hale geliriz. Armour büyüsünün gizemi çözülür. Mirror büyüsü şans (nası oluyo ki?) eseri bulunur! Bi sonra ki research bize Druid'le manalarını çoğaltıklarını gösterir. Ardından Druid'ler fiziksel dayanıklılıklarını 50% arttırırlar. Nova büyüsünü ezberleme imkanımız var artık. Ardından gelen research de Druid'ler manalarını iki katına çıkartır!. Daha sonra biricik Temple'ınızı ilerde çok işimize yarayacak olan Fusion Temple'a upgrade edebilir hale gelirsiniz. Bir sonraki research Druid'lerin güçleri maximum'a ulaşmasını sağlar. Ve ondan sonra ki Druid'lerin manalarını daha da hızlı şarj etmesini sağlar!

Geldik son basamaklara, bitirmeden önce son bi iki "tip" daha vermek istiyorum.

tiPlerim:

●Eğer fikrimi sorarsanız, etrafta o kadar RTS (real time strategy) varken bunu almayın derim ben. Ama "Yok yaw önemli deel hepsini bitirdim ben, hem animasyonları güzel bir tane oyun istiyom" diyorsanız o zaman alın yani ne diim.

●Oyunda artı olarak; çok güzel adam ve grafik animasyonları, yeni bazı orjinal fikirler (metal toplama), uzun saatlerce oynanabilmesi, konusu (hadi len!) tek cd'de işi bitirmiş olmaları, oyunun ana ekranının fazla karışık düğmelerle dolu olmayışı, grafiklerinin güzel şirin oluşu, Ocean gibi eski Amiga oyunlarında üstün olan bir firmanın Microids ile ortak yapımı olması, gösterilebilir…

●Bir de eksi tarafları var ki: Teknoloji çakışması (alev makinası ve kılıç-oka kıl oldum!), kullanıcı arabirimi (gavur interface diyoe!) zayıflığı (sağ düğme yok!), konu bayatlığı, gereksiz zorluk (daha ilk başlardan zapıtmaya başlıyor!), zorluk ayarının olmaması, deniz birimlerinin oyuna katılmayışı (ne yani? meteor çarpınca suya girilmiyo mu?) gibi bazı örnekler sunabilirim önünüze…

●Oyunda food en önemli etken, food yoksa oyunda tık yok!

●Zenci (Settler) faktörü oyundaki ikinci büyük etken! Her binanın içinde olmalılar biiir, ürettiğiniz askerler aslında o güldüğünüz şişko zencilerin ta kendisi!

●Havalar sıcak, Akmerkez gibi yerlerde Short-Tshirt RullaZ!

●Titanic 2 geliyomuş, çocuk ölmemiş!… Merak ettim nası bağlayacaklar konuyu (Gemi ne iş? Türkiye'de Poyraz II diye bi sandalda felan mı geçiyo?).

●Oyun da bazen bölüm görevlerini bitirmenize rağmen bölüm bitmiyor… Ben denedim olmuyor en iyisi o bölümü tekrar oynamak.

●Shadow Creatures olayına dikkat edin derim ben… Arkadan bi yer bulup üssün içine kadar bi swordsman bi archer bi scorcher ile dalıyolar genelde.

●Oyunda hile felan yok…Yani "cheat isterem" yada "uff çok zor, bişi yazıpda bölüm atlasak keşke?" gibi yardım viyakları pek bi işe yaramaz. Anca ararsanız oyunun Trainer+'I var etrafta, size sınırsız food vb sağlıyor. Kasmayın derim ben. Eğer oyunu aldıysanız almışsınız, nasıl isterseniz öyle oynayın…

●Oyunda "+" ve "-" tuşlarıyla ekranı küçültebiliyor (gereksiz!) haritaya sağ düğme ile sürükleyip istediğimiz yere bırakabiliyoruz.

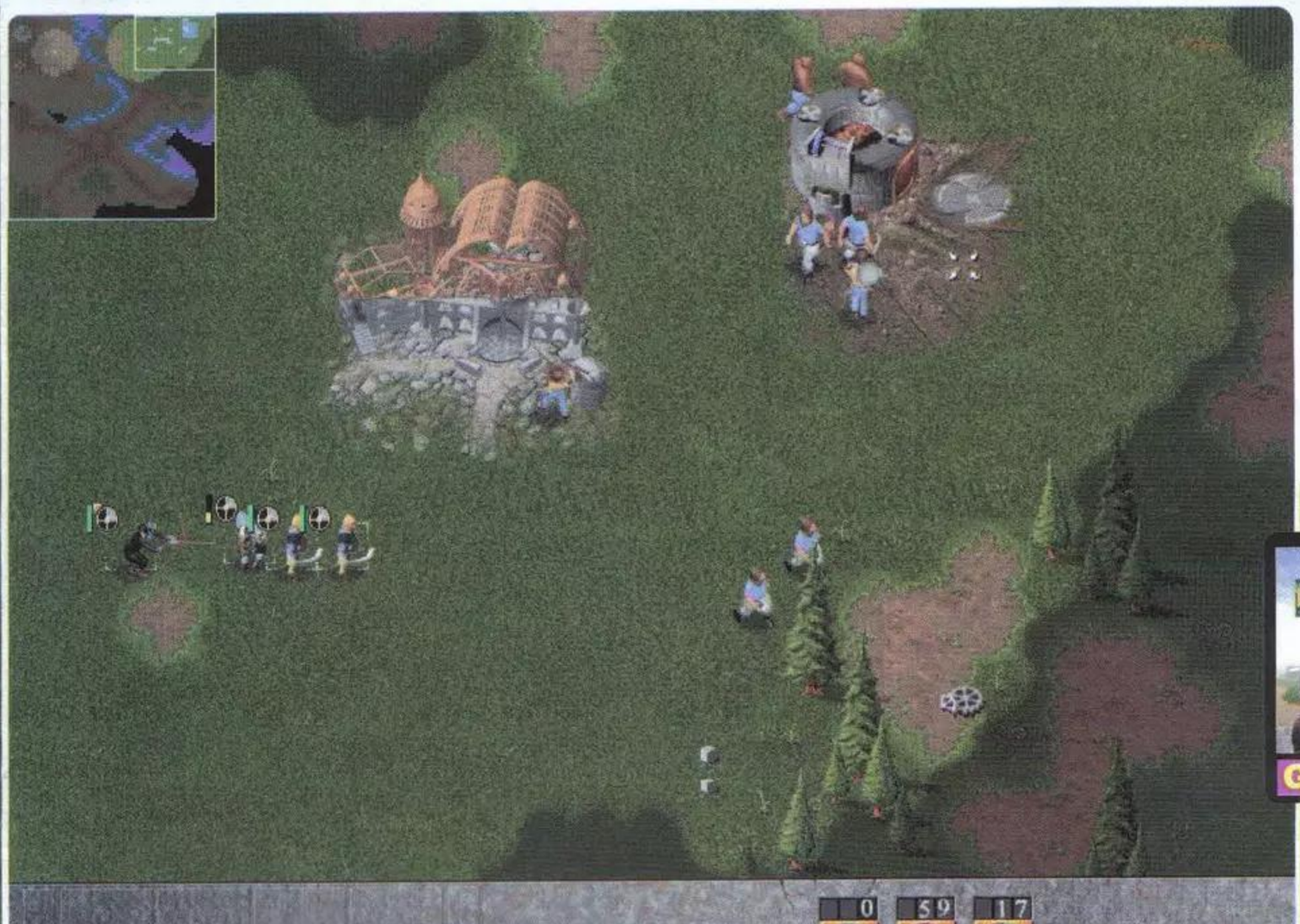
●http://members.xoom.com/awaken1 diye bi sayfa var, ne olduğunu anlayan varsa bana bi mail atsın.

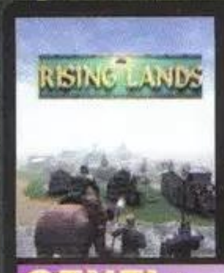
●Bence almayın siz bu oyunu…. Başka bişi alın onun yerine… Güzel güzel RTS oyunlar geliyo, bekleyin azıcık.

●Bitti gibi…

Son adımımı atmadan önce buradan bana bu şansı tanıdığı ve beni gaza getirip, bana güvendiği için Mert Topçu'ya selam, saygı ve benzeri sevgi gösterileri yapıp huzurlardan çekiliyorum.

☒Fatih "Dün yazıcam, yarın yazdım" Uysal




FİRMA: IMPACT INTERACTIVE
TÜR: REAL TIME STRATEJI
SİSTEM
Pentium 133
16 MB RAM
1 CD 150MB HARDISK
GENEL: %60

INTERNET'E BAĞLANIN SURF'ÜN TADINI ÇIKARTIN

OYUN OYNAYIN

MİMAR OLUN, MÜHENDİS OLUN, ÇİZİM YAPIN



eheheheh :)

cHaT YapIN (yENi aShKlaRa - aRKadasHLIkLaRa mERhAbA!)

:P~

sayfa yapın, dergi çıkartın (yerse!)

Ne yaparsanız yapın, bu bilgisayar sizin için:

PII 266C CPU
PII EX MAINBOARD
64 MB SDRAM
3.2 GB QUANTUM FB HDD
4 MB SGRAM TV OUT E. K.
15" NI LR MPRII MONITOR
32X GOLDSTAR CDROM
16 BIT AVANCE LOGIC SES K.
33600 DATRON MODEM
SPEAKER / MICROPHONE
WIN'95 KEYBOARD
MOUSE

**898$**

(Hem de bu fiyata!)

# KAMER
## BİLGİSAYAR

**Ihlamurdere cad. Çelebioğlu sok. No: 2/5 (Hacıoğlu lahmacun karşısı) Beşiktaş/İSTANBUL**

**TEL: (0212) 260 0225 - 260 3776 FAX: (0212) 259 0791**

# INDUSTRY

Para... İnsanlığın ilk çağlarından beri (daha doğrusu kim olduklarını bilmediğimiz bir ırkın işleri güçleri yokmuş gibi oturup parayı bulmalarından beri) insanları hem mutlu hem mutsuz eden kağıt parçası. Ne savaşlar yapılmadı ki uğruna, ne ülkeler kurulmadı, ne ülkeler de akabinde yıkılmadı. Para kazanmak uğruna binlerce yöntem bulundu. Her çeşit kaynak, hava, su, toprak, deniz, hayvanlar acımadan sömürüldü. Yepyeni meslekler keşfedildi. Para uğruna her türlü alçaklık, dolandırıcılık, sahtekarlık, pislik yapıldı. Nice ülkeler paraya dayanan bir sistem ile yönetildi ve buna da kapitalizm denildi. Üreticiler mallarını satmak için her türlü şaklabanlığı yaptılar. Reklamlar yapıldı, promosyon ve kampanya adı altında her türlü enayi tuzağı kuruldu, her türlü duygumuz sömürüldü ve kazananlar hep üreticiler oldu. Kapitalizmin pençesi altına aldığı alanlardan biri de bilgisayar oldu. Bu alanda da çok paralar kazanıldı, kaybedildi. Firmalar daha çok para kazanmak için her gün yeni oyunlar sürdü piyasaya. İnteractive Magic firması da gene bu amaçla çok güzel bir oyun sürmüş piyasaya: Industry Giant. Bu oyunu açıklamak da bana düştü (nasıl konuyu bağladım ama).

Amigası olanlar gayet iyi bilirler (aslında sanırım o oyun sadece bende vardı) eskiden A-Train diye bir oyun vardı. Trenleri oradan oraya yollardık. Daha sonra A-4 Network diye bir oyun çıkmıştı ve bu oyun A-Trainin 2. si niteliğindeydi ve ben GameShow'daki A-4 network açıklamasını okuyarak A-Traini bitirmiştim (buradan iki oyun arasında çok fazla bir fark olmadığı sonucunu çıkartabiliriz). Industry Giant da bu serinin 3. sü sayılabilir (en azından ben öyle sayıyorum). Aslında oyun bir yıldır avrupa devletlerinde var ama Türkiye'ye yeni geldi. Ben de oyunu Almanya'dan kutulu alarak kazığımı yemiştim ama en azından içimde bir kutulu oyun sahibi olmanın dayanılmaz hafifliği vardı. Almanya'dan JoWood firması piyasaya sürmüş ve cd nin içinden Think For-X diye bi oyun çıkmıştı (aslında ben o cd nin içinde Industry Giant'ın olduğunu MEG söyleyince hatırladım, bir yıldır Think For-X oynuyordum).

Oyunumuz klasik bir yap işlet devret oyunundan çok bir firmanın tüm yönetiminin elimizde olduğu, kamyon tren ağından mağazaların satış yüzdelerine kadar firmanın her şeyi ile ilgilendiğimiz bir oyun. A-Train ve A-4 Network oyunlarından en büyük farkı, zaten oyunda trenlerden değil üretim ve satıştan para kazanıyoruz. Ancak gene de ulaşımda oyunda yer alıyor elbetteki. Giriş mavrasını başarıyla anlattıktan sonra sululuğu fazla uzatmayıp, ciddiyetimiz takınıp oyun açıklamasına geçebiliriz. Oyunu başlattığımızda karşımıza bir adet menü çıkıyor:

**Continue Previous Game** (bu arada menü isimlerini almancadan çeviriyoruz yanlış olabilir sırasına göre gidiyoruz): En son oynadığınız oyundan devam edersiniz. Her oyunda olan ama pek bi işe yaramayan seçenektir.

**Load Game:** Save edilmiş bir oyunu yüklemeye yarayan seçenek.

**New Game:** İşte dananın kuyruğunun koptuğu yer. Yeni oyun yeni bir tat. Buraya girince karşınıza bir çok yeni menü çıkar. Bunlar sırasıyla şöyle:

İlk çıkan ekranda oyunun oynancağı bölgeyi (kuzey, güney, batı), yükseklik seviyesini (alçak, yüksek, dağlar dağlar, başka yok), denizlerin büyüklüğü (büyük, orta, küçük), ormanların çokluğu (çok olursa şehirler daha çok gelişir ve kereste hammaddesi daha çok olur), endüstrilerin şehirlere uzaklığı (yakın olursa şehirlere yazık olur, uzak olursa size yazık olur en iyisi ortada olsun da bana yazık olsun), şehirlerin çokluğu ya da azlığı, başlangıçtaki para miktarınızı, piyasanın durgun ya da değişken olup olmayacağını ve en son olarak da şehir adlarının türünü belirleyebilirsiniz (Türkiye'nin olmaması da ayrı bir tartışma konusu).

İkinci ekranda ise rakipleri seçeceğiz. En üstteki rakipler genellikle size kan kusturur ama en alttakiler çok saf onları seçin rakip olarak (zaten beş rakip var).

Daha sonra ise renginizi (ben hep sarı oluyorum aoeden kalma alışkanlıkla) ve başlangıç tarihini belirliyorsunuz. İlk yıllarda başlarsanız teknolojilerle birlikte yavaş yavaş gelişirsiniz (bence en zevklisi bu) ama isterseniz 2040 yılında başlayıp ekmek elden su gölden tüm teknolojileride kullanabilirsiniz.

Haynzen feynzen şvayzen (yok pardon bu almancası) **Scenario:** Burdan önceden hazırlanmış bir haritada başlarsınız. Her haritanın değişik bir özelliği vardır. Siz sadece rakipleri ve rengi seçersiniz (sarı olmayın o benim rengim)

**Single Mission:** Burda kariyerdeki olaydaki gibi değişik görevler alırsınız. Rakip yoktur. Bu görevlerin zorluk seviyeleri yanlarında yazar. Bu seviyeler ise kolay, orta, zor ve oynama boşuna hayatta bitmez seviyeleridir.

**Career:** Bu ise bir çeşit campaigndir. 10 mission boyunca 100 oyun en azından 75 ini toplamak zorundasınız bitirmek için. Her aşamayı geçmek zorunda değilsiniz isterseniz atlayabilirsiniz ama ilk aşamalar daha kolay olduğu için geçmek iyi olur. Seviyeler kolay, orta ve çok zordur ve bu seviyelerdeki aşamalar farklı. Yani toplam 30 aşama var bu da oyuna oynanabilirlik katıyor.

**Editör:** Bu ise her oyundaki editörlerle aynı, köyleri ve şehirleri kuruyorsunuz sonrada bunu oynuyorsunuz ayrıca generate olayınada girebilirsiniz, eklemeler yapabilirsiniz. Kendin pişir kendin ye hesabı işte.

**Hall of Fame:** En iyiler listesi; ben birinci olamadım henüz.

**Tutorial:** Pek bir işe yaramayan tutorial. Sadece ufak bir endüstri kurmayı anlatır.

**Exit:** Oyundan çıkıp özlediğiniz windowsla hasret gidermenizi sağlar.

Evet işte giriş menüleri bitti şimdi bir oyuna başladığınızı varsayıyorum ve oyun ekranını anlatıyorum. Oyunda sağ taraftaki büyük kısım oyunu oynadığımız bölge. Sol taraftaki

1

2

*Hadi gelin kızlar dergi çıkaralım ya da*
**WHEN THE GOING GETS TOUGH...**

1) Önce bi tane orman bulmak lazım. Aman dikkat orman bu, ayısı var, arısı var, delisi var.
2) Ormanı talan ettikten sonra ağaçları katledip kağıt yapmak lazım tabe!
3) Geldik işin en gıcık tarafına, matbaa. Matbaacı abi, bunu okuyosan valla sözüm sana değil.
4) Satar mı satmaz mı? Bunu Allah bilir anca. Satmazsa napak? Ölek mi? Satarsa napak? Öldürek mi?

3

4

# GIANT

daha ufak ve gri kısımda ise her şeyi yaptığımız menüler var. Alttaki boşlukta ise bilgiler çıkar. Bu menülerin en üstünde para miktarımız vardır. Altındaki menülere ise kısa bir göz atalım:

**En üstteki çarpımsı şekil:** Oyundan çıkma, yeni bir oyuna başlama ve bir sonraki aşamaya geçme seçenekleri burda yer alır. Yanındaki disket ise load ve save seçenekleri için ayrılmıştır. Yandaki cd işaretinde ses ayarlını yapabiliriz. Göz işareti ise objeleri yok eder (ağaçlar, binalar gibi). Soru işareti ise tüm üretilen eşyalar hakkında bilgi verir. Ayrıca o eşyanın henüz icat edilip edilmediğinide görebilirsiniz (İcat edilmediyse nasıl görecez ne saçmalık?). Dünya işareti bakış açınızı değiştirmeye yarar. Arada bir yapın dünyaya bakış açınız değişsin. Yandaki grafik şekli firma hakkında bilgiler verirken burda ayrıca oy durumunuzu da görebilirisiniz. Para işaretli menü ise benim çok kullandığım menü. Burdan yıllık harcamalarınızı, gelirlerinizi, giderlerinizi ve bunların nereye gittiğini görebilirsiniz. Özellikle kariyer aşamalarında elimde hesap makinası ile sıkça başvurduğum bir menüdür. Gasteye(!) bastığınız zaman yeni icatları görebilirsiniz. Bunlar 4 katagoriye ayrılır: Bina, araç, eşya ve piyasa yenilikleridir. İ işareti ise bastığınız bir şeyle ilgili bilgileri ortaya döker. Büyüteç işareti zoom yapmanıza ve bir binayı aramanıza yarar. Bina ikonu ise dananın kuyruğunun ikinci kez koptuğu yer olup kuracağınız binalar içerir. Bunlar 4 katagoriye ayrılır:

**Terminaller:** Kamyon ve tren olmak üzere iki çeşit terminal vardır. Kamyon terminalinde kamyonların, tren terminalinde ise trenlerin durduğunu tahmin edemiyorsanız bu oyunu ne alın ne de yazının kalan kısmını okuyun. Bunların yönünü ok tuşları ile değiştirebilirsiniz. Mal alıp verecekleri binaların en azından bir kareleri bunların etki alanları içinde olmalıdır.

**Satış Binaları:** Ürettiğiniz maddelerin satışa sunulduğu yerdir. Bunlar şehirin gelişmesine katkıda bulunurlar. Binalarda her ay belli bir miktar mal satılır. Bu satış binasının etki alanındaki şehir binalarına bağlıdır. Gökdelenlerin arasındaki bir satış binası gecekondu mahallesindekinden daha çok satış yapar doğal olarak.

**Fabrikalar:** Her endüstrinin nasıl bir satış binası varsa, birde fabrikası vardır. İşte o fabrikaları burdan seçebilirsiniz. Fabrikalar şehre yakın olurlarsa gelişimi düşürürler. Bu konudaki tiyolar için bakınız yazının sonundaki büyük bir sanayi devi olma tiyoları.

**Şehir Binaları:** Şehrin gelişimine katkıda bulunurlar. Çok etkili olabilirler. Hafiften zengin olmaya başlayınca paraya para dememek için ilk yatırım olarak düşünülebilir. Ticaret kafası lazım yani.

Bir yandaki ray ikonunda ise çekebileceğimiz yollar vardır. Bunlar başlarda asfalt yol, ray, köprü, tünel ve yeni terminal durağı iken (ha unutmadan söyleyeyim her tren terminaline 5 durak eklenebiliyor) ilerde otoyol ve hızlı trenler için iki yeni tip ray sistemi çıkacaktır. Buldozer ikonu binaları yıkmaya, toprağı alçaltma ve yükseltmeye yarar ancak bu beleş değildir hatta oldukça pahalıdır. El ikonu ise binaların içine girmeye yarar ve çok sık kullanılan bir ikondur.

Binalarla ilgili tüm ayarları ve yeni kamyon ve tren alma işini bina ve terminallerin üzerine basarak yapacaksınız. Hazır yeri gelmişken ulaşım olayınıda anlatıyım. Durakları bağladıktan sonra başlangıç durağına basarak istediğiniz aracı alın. Burda hıza ve her kare başına yol fiyatına dikkat edin derim çünkü araçlar yokuş çıkarken hız düşürüyor ama ne hikmetse inerken artıramıyor. Yükselti olan yerlerde bu yüzden hız düşürmeyen araçları almak sizi binlerce dolar zarardan kurtaracaktır. Bunu da hallettikten sonra kamyon ya da trenin uğrayacağı durakları ve alıp bırakacağı malları belirliyorsunuz. Kamyonlar bir mal taşırken trenler altı mal taşıyabiliyorlar. Ayrıca tren ya da kamyonun dolmayı bekleme seçeneğini kullanarak boşa para kaybını engelliyebilirsiniz.

**Geçelim başlıca hammadde fabrikalarının ve endüstrilerin tanıtımına:** (Yazıya müthiş bir sululukla başladık giderek ciddileşiyoruz sonlara doğru dilekçe gibi olacak bu gidişle)

Fabrikalar 4 çeşittir. Bunlar kereste fabrikası, demir-çelik fabrikası, plastik fabrikası ve madendir. Kereste fabrikası odun üretir. Plastik fabrikası plastik üretir ve bu mantığa göre gidersek demir çelik fabrikasının demir-çelik maden fabrikasının da maden üretmesi gerekir fakat öyle değildir. Demir-çelik fabrikası çelik, alimunyum ve bakır, maden ise elmas, altın ve gümüş üretir. Tabiki bunların bir fiyatı vardır adama beleş vermezler bu malları. Buna göre ilk olarak ucuz hammaddelerden başlayın derim ben.

Endüstriler ise 6 ya ayrılır. Bunları gelin birlikte inceleyelim (klasik coğrafya öğretmeni cümlesi):

**Mobilya:** Hammaddesi odundur. Oyunun başlarında kullanın çünkü odun gerçekten oldukça ucuz.

**Oyuncak:** Bebelere balon endüstrisi olup başlarda ve sonlarda sürekli kullanılabilecek bir endüstridir. Hammaddesi çok pahalı değildir ve iyi kar getirebilir.

**Spor:** Bence en baba endüstridir. Hem iyi para getirir hem de hammaddesi çok pahalı değildir. Kredilerden kurtulur kurtulmaz spor işine atlayın çünkü gerçekten de çok kara geçersiniz. Ben şu aralar tenis raketi sattığım bir şehire tenis sahası kurarsam talep artar mı konusunda uğraşıyorum bulursam size de söylerim. Kimbilir belki yazının sonunda bulmuş olurum.

**Elektronik:** Radyoları, tvleri millete kampanya ile kakalama endüstrisi olur kendileri. İlerki yıllarda çıkar ve o sırada zaten köşeyi dönmüş olacağınızdan severek başlanılabilir. İyi kar getirir sanıyorum çünkü hiç girmedim ama inceledim ve ilk çıkan kariyer misyonunda kesin gireceğim.

**Mücevher:** Gene iyi bir endüstri sayılabilir. Özellikle büyük şehirlerde kullanılabilir. Ancak ulaştırması zordur. Ben bu işe gireceksiniz

hızlı trenleri bekleyin derim ya da en azından yokuşu hız kesmeden çıkabilenleri. Ayrıca ufak bir arazi düzenlemeside gerekir terminaller için.

**Otomobil:** Paraya para dememe döneminden puroları parayla yakma dönemine atlamak için en uygun yoldur. Bu endüstriye bir kaç şehirde birden girersiniz, evinizi dolarlardan peçeteler ile marklarden toz bezleri süsleyecektir (Kapitalizmle ancak bu kadar dalga geçilebilir tebrik ettim kendimi).

**Depo:** Adından da anlaşılabileceği gibi bu tam bir endüstri değildir fakat karaborsa işini düşünenler için ve elinde cep telefonu koşuşturarak zengin olmaya çalışanlar için ilaç gibi bir binadır. Kısacası stokçuluk olayıdır.

Evet şimdi oyunla ilgili genel bilgiyi verdiğimize göre artık tiyolardan önce ısındırma anlatımına geçebiliriz. Burda ilk olarak bir endüstrinin nasıl kurulduğunu anlatacağım daha sonrada karierlerden ilk üç aşamanın geçilmesini anlatacağım (aslında ben bu yazıyı yazarken bir okuyucu olsam bu yazıdan ne beklerdim diye düşündüm ve öncelikle neyin ne olduğunun anlatılmasını, sonralıklada birkaç tiyo verilmesini ve yazarın aşamları nasıl geçtiğini anlatmasını isterdim diye düşündüm bunun içinde ısındırma turlarında bunları anlatacak ve birkaç tiyo vereceğim).

Bir endüstriyi kurmak için ilk olarak belirli bir miktar parayı gözden çıkarmanız lazım. Bu para yaklaşık olarak 300.000$ artı kadeve'dir. Daha sonra satış binasını alın ve iyi satış yapılan bir yere kurun (satış miktarı altta yazacaktır). Ağırlıklı olarak satacağınız malın satım miktarına dikkat edin. Daha sonra ise fabrika kurmak gerekir. Gerekli fabrikayı seçin ve uygun yere yerleştirin (ulaşım ağına ve özelliklede şehirin gelişmesini engellememesine dikkat edin). Sırada tabiki ulaşım gelir. Terminalleri uygun yerlere yerleştirin (ulaşacak yerin en az bir karesinin terminalin erişim bölgesinde olmasına dikkat edin) ve birbirlerine bağlayın (oyundaki tüm terminalleri birbirine bağlamanıza gerek yok sadece gerekli olanları bağlayın). Sonra endüstrinin başında bir ay kadar bekleyin ve yaramaz bir durum varmı diye bakın. Ulaşıma göre fiyatları belirleyin ve yeni bir endüstri kurmak için hızla olay yerinden uzaklaşın. Bir endüstri kurup trenleri izlemekle zengin olunmuyor genelde. Yok ben ufak işlerin adamıyım, az para bana yeter diyorsanız bekleyin o zaman endüstrinizin başında, kendi yağınızla yavaş yavaş kavrulun.

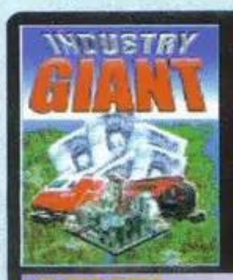
Evet peki, bu endüstriyi kurdunuz şimdi siz trenler gidiyo paralar geliyo. Senariolarıda, missonlarıda tıkır tıkır geçiyorsunuz ve artık oyunu daha iyi oynamayı öğrenip sanayi devi olma yolunda ilk adımları atma zamanı gelmedimi? İşte o zaman alın size ilk üç kolay kariyer aşamasını nasıl geçtiğim ya da günlüğüm:

**İlk Aşama:** Bu aşamada amacım 9 yıl içinde 4 milyon yıllık gelire ulaşmaktı. Aşamada ilk olarak endüstrilerin şehirlere fazla bir ulaştırma parası gerektirmeyecek kadar yakın ve çok miktarda olduğunu farkettim. Bankadan biraz daha borç alarak ilk endüstrimi açtım. Bu endüstri bir oyuncak endüstrisydi ve oyuncak araba satıyordum. Fabrikayı kamyonlarla birbirine bağladım yol parasını kısmak için ve gelen para ve biraz daha borç harç ile ikinci endüstrimi açmaya karar verdim. (İlk endüstriyi açtığım şehir oyundaki en büyük şehirdi ve sanırım güneyde idi) İkinci endüstridede gene oyuncağa yöneldim çünkü henüz spor için erken olduğunu düşünüyordum. Bu endüstriyide açtıktan sonra artık gelirim ufak bir firma gelirine yükselmişti. Borçlarımı kısa sürede kapatacağımı tahmin ediyordum ve ilk olarak ne olursa olsun diyip çekebileceğim kadar borç para alıp birde mobilya endüstrisi açtım. Ulaşımın kolaylığı açısından Resim çerçevesi satmaya başladım burda. Bu sırada ilk yıl sona ermişti ve gelir gider tablolaları pekde kötü değildi. İkinci yıl elimde kalan para ile bir spor endüstrisi açtım ve bisikletleri satmaya başladım. Bisikletler tıkır tıkır gidiyor, kasamda akabinde tıkır tıkır işliyordu. Tüm borcumu ödeyip sırtımdan ağır bir yükü de attığımda bir yıl daha geçmişti. Daha sonraki üç yıl boyunca hammadde fabrikalarının büyük şehirlerin yanında olanlarının etrafına endüstriler kurdum. Yıllık gelirim neredeyse iki buçuk milyona ulaşmıştı (mark bazında). Bu arada şehir binaları ile desteklediğim ufak ve gelişmeye hazır şehirlerde gelişmişti. Bunların etraflarınada endüstrilerim kurdum ve eski endüstrilerimide yan endüstrilerle destekledim (yan endüstri olayına tiyolar kısmında girecem).

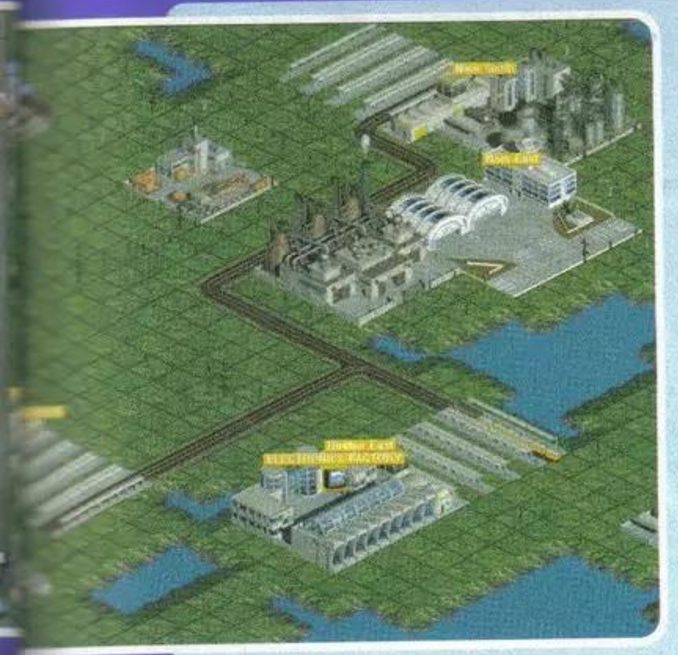
Son yıl hiç bir bina ve harcama yapmadan bekledim ve eylül ayında 4 milyon yıllık gelire ulaşarak 5 oyu kaptım.

**İkinci Aşama:** Bu aşamada gene 4 milyon yıllık gelir amacımdı ancak süre 1 yıl daha azdı. Aşamada ilk farkettiğim olay ise her şeyden önce ufak bir endüstriye sahip olduğum ve aşamada plastik fabrikasının sadece 1 tane ve onunda çok uzakta olduğunu farkettim. Buna dayanarak sadece spor endüstrisine girmeye karar verdim. Tabi bunları mobilya endüstrisiyle(özellikla başlarda) desteklemekte bir diğer hedefimdi. İlk olarak şu an kurulu olan endüstriyi düzene sokum ve ordan belli bir para akımını sağladım. Burdan gelen paraya dayanarak hemen biraz kuzeydeki bir şehire bisiklet endüstrisi kurdum ve elbetteki birazcık borç içinde kaldım. Bu borçları ödemek içinde yeni bir endüstri daha açtım ve birde tüm paraya dayanarak mobilya endüstrisi açtım. Bu sırada cimnastik aletleri keşfedildi ve ben endüstrileri cimnastik endüstrisine çevirdim. Arada borçlarıda ödedim ve böylece iki yılı geride bıraktım. Bundan sonra genişleme yayılma sömürme politikası ile hemen büyük şehirlerde endüstrilere atıldım ve spor olayını her yere yaydım. Halkın sportifleşmesi ile birlikte bazı şehirlerde iyice gelişmişti tabiki önceden yaptığım yatırımlarla. Bu şehirleride ufaktan sömürmeye başladım ve plastik fabrikasınıda bot yapımında kullandım. Bu yeni ürün çok işe yarar gibi gözüktü ilerde mutlaka kullanacağım. Endüstrilerimi bisiklet endüstrileriyle destekledim ve mobilyanın az kullanıldığı eski yerlere az taşıma masrafı ile spor endüstrisi de açtım. Tepelerde bir iki büyük şehir vardı oralara da ulaşım zor olduğundan hafif bir çevre düzenlemesi ve kamyonların yardımı ile iyi bir endüstri kurdum. Son yıl ufak eklemelere rağman endüstrilerime ve ufak harcamalarıma rağmen oyunu kasımda 4 milyona ulaşarak bitirdim ve 5 oy daha kaptım.

**Üçüncü Aşama:** Bu aşamada amacım geleneksel olarak 4 milyon dolar toplamaktı ancak sürem gene 1 yıl azdı. Bu aşamada farkettiğim olay ise başlangıçta elimde hiç bir şey olmaması ve aşamada hiç demir-çelik fabrikası olmamasaydı. İlk olarak oyuncak, daha sonrada mobile işine girerim diye düşündüm ve oyuna başladım. Alabileceğim kadar çok borç alıp hemen iki oyuncak endüstrisi kurarak oyuncak arabalarımı piyasaya sürdüm. Tabiki bunla yetinmedim ve




FİRMA: INTERACTIVE MAGIC
TÜR: STRATEJI
SİSTEM: Pentium 90, 16 MB RAM, 1 CD 75MB HARDISK
GENEL: %89



yüzsüz yüzsüz borçlarımı ödemeden bu oyucnak endüstrilerinin yanına birer de oduna dayalı oyuncak endüstrisi kurdum böylece hem birer satış binasının masrafından kurtuldum hemde parayı çabucak ödeyebildim. 2. yılın sonunda endüstri sayım 5 i bulmuştu ve borcumu sıfırlamıştım. 3. yıla büyük ümitlerle girdim. Amacım tüm paralarımla endüstriler kurmaktı. İki-üç endüstriye param yetti ancak bu yılı bu kadar az karla kapamamak için bir iki endüstri daha kurdum (borçla ve harçla). Borçları 4. senede rahat rahat ödedim ve endüstrileri de çoğalttım. Daha sonra tüm şehirleri spor endüstrileri ile güçlendirdim. Bu aşamada asıl amacım hem genel bir fikir sahibi olmak hem de gelirden çok satış fiyatlarının yüksek olması nedeniyle elime toplu para geçireceğini düşündüğümden mücevher endüstrisine girmekti. Oldukça büyük bir şehre mücevher satıcısını kurdum ve fiyatları hafif kırdım. Maksat müşterinin ayağı alışsın. Müşteri velinimetimizdir diyerek ekranın ta öbür ucundan malları getirmeye başladım ve oldukça kara geçtiğimi gördüm. Son yıla girmeden hemen hemen her şehirde birer endüstrim ve iki şehirde mücevher endüstrim vardı. Tek endüstrili şehir kalamamış gibiydi. Son yıla girdim ve gene hiç harcama yapmadım. Bu sayede rahat rahat temmuzun ortalarında 4 milyon gelire ulaşarak bu sefer 6 oyu daha cebe indirdin. Böylece oy sayım 16 ya ulaşmış oldu. Kalan 3-4 aşamayıda kazasız belasız geçersem kesin ulaşırım gerekli oy sayısına diye düşünerek bir sonraki aşamaya geçtim.

Neyse söz verdiğimiz gibi yapalım ve genel tiyolarımızıda verelim alan memnun satan memnun hesabı olsun.

**Bir Sanayi Devi Olmanın Yolları:**

●İlk olarak ulaşım ağına çok dikkat edin. Bu verebileceğim en büyük tiyolardan biri. Bir kere kamyonları küçümsemeyin, onlarında bir gururu var. Kamyonlar oyunun başlarında ucuz fiyatları ve az masrafları ile işe yarıyacaklardır. Ancak tabi ki artık gözünüzü para bürüdüğü zaman size az geleceklerdir. O zamanlar size derim ki treni malları taşırken kullanın, ancak kamyonları hammadde taşımada kullanın. Böylece ulaşım masraflarını kısmış olursunuz ki bu kariyerlerde oldukça önemli bir olay.

●Trenlere gelince trenler satılacak malları taşımakte kullanılması gereken olaylar. Trenler hızlıdırlar ve bu yokuşlarda genellikle hız düşürmezler. Bunun yanında bir terminal altı durak alabilir ki bu da mükemmel bir yük kapasitesi anlamına gelir. Bunun yanında trenler biraz daha pahalı ve biraz daha masraflıdırlar. Buna karşılık paraya para dememek istiyorsanız trenleri kullanmanız lazım. Tepelik dağlık alanlarda trenler için hafif bir çevre düzenlemesi yapmalısınız.

●Ufak ama düz arazideki şehirlerin gelişmesine önem verin. Bu şehirlere yapılacak yatırımlar bir iki yıl içinde mutlaka işinize yarıyacaktır. Hele fabrika yüzünden gelişemeyen bir şehirde fabrikanın dezavantajını yok ederseniz bir iki yıl içinde çok mükemmel bir endüstri kurabilirsiniz.

●Araba işine mutlaka girin. Arabaların yapımı zordur. Buna karşılık çok iyi kar getirirler. Bu konuda halka acımayın. Üretim mi az?Bastırın parayı varsın az satın. Halk almıyor mu?Yapın reklamı kestirin kuponları astırın panoları uçurun helikopterleri ama satışınızı yapın. Halk size acıyomuydu siz ufak bir firma olduğunuz zamanlar. O zamanlar oyuncaklarınızı almayanlar gene aynı halk değilmiydi?Siz onların karşısına geçip paraları şöminede yakarken onlar sizin kampanyalarınıza katılıp aldıkları arabalarla kazık yediklerini anlamadan sevindirik sevindirik dolaşsınlar. Alma maznumun ahını çıkar aheste aheste diyerek oyundan aldığınız zevkide maximuma çıkartın arada.

●Elektronik işine de girin. Bir kere elektronik çok geç çıkmıyor. Maliyetide çok fazla değil. Buna karşılık spora göre iyi kar getiriyo. Girin ama genede araba kadar olamaz.

●Fabrika konusunda vereceğim ve hepinizin heyecanla beklediği tiyo ise şu:Fabrikaları hammadde deposuna yakın kurun. Daha sonra bu fabrikayı hammadde fabrikasına kamyonlarla bağlayın. Satış binasına ise trenle bağlayın. Trenin hızı ve mesafesinide dikkate alarak kamyonları yeterli sayıda yerleştirin (genellikle 6 kamyon=1 tren). Bu benim genelde uyguladığım endüstri taktiği ve sizde uygulayın, uygulatın.

●Diğer bir önemli tiyo ise yan sanayi olayı. Bakın şimdi genellikle bir hammadde fabrikası her hammaddeden 50 şer tane üretir ayda.

Bu da bir endüstri için fazla bir sayıdır. İleride burayı yan endüstrilerle destekleyin. Mesela bir oyuncak endüstrisi açtınız. Gene bu endüstrinin yanına fazla olan plastikleri kullanarak bir spor endüstrisi açabilirsiniz ileride. Bu hem karınızı yükseltecek hemde ileride hemen hemen her şehirde bir endüstri olduğu zaman boş alanlardan faydalanmanızı sağlyıacaktır.

●Boşu boşuna araziler üstünde yükseltme ve alçaltmalar yapmayın. Bu oldukça pahalı bir olay ve boşuna para harcamak yerine alınacak bir fazla tren para kazanmanızı sağlıyacaktır. Sadece gerekli yerleri yükseltin ya da alçaltın.

●Çok gerekli olmadıkça şehirden bina yıkmayın. Bu hem oldukça pahalı hemde büyük bir binada 100000 kişi yaşıyor bu da her ay 2000-3000 dolar zarara girmeniz demek (ya da mark).

●Rakip işine de değinmek istiyorum. Bir kere en üstteki rakip çok çok iyi oynuyor. Onu ben bile çok çok zorlanarak yeniyorum. Buna karşılık en alttakinide kardeşim bile yenebiliyo. Ortadakiler hakkında pek bir yorum yapamıycam onlar zaten ne en iyi ne de en kötü olamamanın ezikliği içinde yeterince acı çekiyorlar kanımca. Oyunun başında en alttakine karşı oynayın ve zamanla çıtayı yükseltin. Bir-iki rakibe karşı oynamak ise gerçekten inanılmaz zevkli oluyor. Şehirlerde köşa kapmaca oynarken hırs içinizi iyice kemiriyor ve onların şehirlerini ele geçirmek duygusuna kapılıyorsunuz. Ben bir kere bir milyona yakın para harcıyarak büyük bir adilikle rakibin şehirini ele geçirmişim nasıl oldu derseniz adam oraya büyük bir endüstri kurmuştu bende şehrin diğer ucuna aynı endüstriyi kurdum. Sonra reklamı bastırdım ve onun satış binasının etrafındaki tüm binaları yıktım. Sonuç: Egemenlik kayıtsız şartsız benimdir. Ben bir şehiri daha ele geçirmenin sevinciyle evime dönerken o bana karşı suikast planları düzenliyordu (tek adi benmiyim?).

Evet yazının sonlarına geldik. Yazıyı kapatmadan önce sizden iki konuda özür dilemek istiyorum:Birincisi bende oyunun almanca versiyonu vardı onun için açıklamaları türkçe yaptım. İkincisi ise benim versiyonda (neden olduğunu bilmiyorum ama) Türkiyedeki versiyonda bulunan hava alanı ve liman yoktu. Siz bunlarıda yapın benim için (Bende olsa kesin hava işine girerdim deyimde size bir tiyo veriyim (hatta çoğu kez bu oyunu oynarken keşke havaalanı olsa diye düşünmüşümdür).

Ve en en son olarakta:

-Bana bu gerçekten mükemmel yazıyı yazma görevini verdiği için Meg'e

-Yazı boyunca yardımlarından dolayı arkadaşım Fahri'ye(esprilerin çoğu onundur)

-Ve de geleneksel olarak Kebapçı Nuriye Teşekkürlerimi bir borç bilirim.

Oyun çok güzel, alın, aldırın ve bir dahaki yazıda (olursa) görüşmek üzere kendinize iyi bakın. .

Emre "General" Yılmaz

# MORTAL KOMBAT 4

## LUI KANG

| | |
|---|---|
| Weapon | [B,F,LK] |
| Fireball | [F,F,HP@] |
| Low Fireball | [F,F,LP] |
| Flying Kick | [F,F,HK] |
| Bic. Kick | [(LK)+3 sn. basıp, bırak] |
| Fatality | (Çelme uzaklığı) [Fx3,D,HK+LK+BLK] 2 [F,D,D,U,HP] |
| Fan Fatality | [F,F,B,LP] |
| Spike Fat. | [F,F,B,HK] |

## RAIDEN

| | |
|---|---|
| Weapon | [F,B,HP] |
| Torpedo | [F,F,LK@] |
| Teleport | [D,U] |
| Electric Spark | [D,B,LP] |
| Fatality | [BL(F,B,U,U,HK)] |
| Fatality2 | [D,U,U,U,HP] |
| Fan Fatality | [D,F,B,BLK] |
| Spike Fatality | [F,F,D,LP] |

## SCORPION

| | |
|---|---|
| Weapon | [F,F,HK] |
| Spear | [B,B,LP] |
| Teleport Punch | [D,B,HP@] |
| Air Throw | [BLK ^] |
| Flame Breath | [D,F,LP] |
| Fatality | (çelme alanı) [B,F,F,B,BL] 2. [B,F,D,U,HP] |
| Fan Fatality | [F,F,D,D,LK] |
| Spike Fatality | [B,F,F,LK] |

## SONJA

| | |
|---|---|
| Weapon | [F,F,LK] |
| Fireball | [D,F,LP] |
| Leg Grab | [D+LP+BLK] |
| Sq-Wave Punch | [F,B,HP] |
| Vert. Bike Kick | [B,B,D,HK] |
| Air Throw | [BLK ^] |
| Front Flip Kick | [B,D,F,LK] |
| Fatality | (çelme alanı) [D,D,D,U,RN] |
| Fatality 2 | (çelme alanı dışında) [U,D,D,U,HK] |
| Fan Fatality | [D,D,B,B,HK] |
| Spike Fatality | [F,D,F,HP] |

## SUBZERO

| | |
|---|---|
| Weapon | [D,F,HK] |
| Ice Blast | [D,F,LP] |
| Ice Clone | [D,B,LP@] |
| Slide | [LP+BLK+LK] |
| Fatality | [F,B,F,D,HP+BL+RN] |
| Fatality 2 | (çelme alanı dışında) [B,B,D,B+HP] |
| Fan Fatality | [D,U,U,U,HK] |
| Spike Fatality | [D,D,D,LK] |

Eh... Siz bu yazıyı elinize aldığınızda aylardan Ağustos olacak ve ben büyük ihtimalle tatilimi yapıyor olacağım. Artık darısı başınıza :). Aslında adetim değildir ama bu sefer birkaç satır ayırmak istiyorum bazı şeylere. İlk önce üstün yazar, olağanüstü edebiyatçı, süper demagojist Burçak Caner'e hakkımda yaptığı saptamalardan dolayı teşekkür ediyor, okuyucunun gözünü açtığı için tebrik ediyorum. Daha sonra ise olayın bu hale gelmesini sağlayan kişilere olan memnuniyetimi belirtiyor ve devamlılıklarını gönülden diliyorum.

Neyse diyelim ve sizi geceler boyu monitörünüzün başına bağlayacak, kanımca şu ana kadar yapılmış en iyi döğüş oyunu olan Mortal Kombat 4'e geçelim...

### Finish him!

Eğer dövüş oyunlarıyla biraz olsun ilgileniyorsanız bu iki kelimeyi duymamış olmanız imkansız. Mortal Kombat efsanesi ilk olarak 1992 yılında ortaya çıkmıştı ve "atari salonu ahalisi"nden (Büyük Ahali ;)) aldığı ilk tepkiler şöyle olmuştu:

-Olm burus li van dam'ı dövüyo lan!

-He lan! herifin kalbini söktü birisi de gözümün önünde

-Anaa! Adamlar da gerçek gibin allaaama.

-Abi geçiim mi abi hadi be abi bi kere be abi!"

Ben de bu tür seviyesiz diyaloglara girdiğimi erinçle (hö) hatırlarım. Neyse efendim MK 1 derken 2, 2 derken 3.'sü geldi dayandı kapımıza. Amma velâkin, oyunun birinci ve ikincisinin gösterdiği başarıya karşın üçüncüsü adeta bir fiyasko olmuştu (bence). Bu arada PC'de çıkmayan Ultimate MK 3 diye bir zımbırtı ve MK Trilogy adıyla da bütün karakterlerin olduğu MK 3 tarzında bir sequel daha geldi. Ve şimdi de karşımızda MK 4 var.

Ben oyun için diyecek bir şey bulamıyorum. Şöyle sölyleyeyim; oyun olağanüstü. 2D ve 3D'nin mükemmel uyumuyla yapılmış. Oynanış sistemi yine 2D olsa da kamera açıları falan 3 boyutlu hale getiriveriyor MK 4'ü.

Bu versiyonda oyunu iyice cıvıklaştıran (yine bence) babality, friendship, animality, gibi gereksiz şeyleri kaldırmışlar ve çok iyi olmuş. Artık sadece fatality'ler var ve bence de en güzeli bu. Stage fatality'lerimizde Spike'den ayrı olarak bir de Prison stage'inde yapabileceğimiz Fan fatality var. Acaip faydalı ve bir o kadar da kanlı bir eser. Ben kendimden biliyorum, denedim gördüm herkeslere tavsiye ederim.

### Choose your weapon! (bu da benden)

MK4'ün bir başka süper özelliği ise her karakterin artık bir silaha sahip olması. Mesela Liu Kang'in kılıcı, Raiden'ın tokmağı, vb... Her silahı çıkartmak için tabi ki ayrı bir tuş kombinasyonu var tahmin edebileceğiniz gibi. Bu silah olayını hafife almayın çünkü kritik anlarda oyunun kaderini değiştirebilecek potansiyele sahip. Oyun sırf bu silah yeniliği yüzünden bile alınır çünkü eğer iki kişi oynarken (mesela) hiç özel hareket falan kullanmadan sırf kılıçlarınızla savaşmak bile başlı başına bir güzellik.

### Choose your plot! (taam taam bu da yok)

Sizi bilmem ama ben bu seferki konuyu acaip merak ediyordum çünkü bir oyuna, hele bir beat'em up'a dördüncü konuyu bulmak pek kolay olmasa gerek diye bir düşüncem vardı. MK 1'de son rakibimiz Shang Tsung, MK 2 ve 3'de ise Shao Kahn'dı. Bu sefer de Shinnok adında bir tanrı eskisiyle karşı karşıyayız. Şimdi burada bir belirsizlik var. İngilizcemle anlayabildiğim kadarı ile -ki ingilizcem iyidir- bu Shinnok, Fujin adındaki rüzgar tanrısıyla olan kavgasında yeniliyor ve onun tarafından Netherealm adındaki bir "yer"e hapsediliyor. Neyse efendim bizim dünya savaşçıları yenince Shao Kahn'ı, Shinnok'da kaçma fırsatı buluyor. Böylecenek ölümcül döğüşümüz tekrar ve son kez başlıyor...

### Choose your character! (I'm sorry)

Şimdi Mortal Kombat # diyince, akla gelen belirli demirbaş karakterler vardır. Bunlar Sub Zero, Liu Kang, Raiden ve Scorpion'dur derim ben bana sorduğunuzda. MK 4'te yine bunlar yer alıyor ve tabi ki bazı kayıplarımız ve yeni elemanlarımız var. Ben tabiki kayıplara değil yeni kardeşlere geçerek kaynaşmamızı sağlayacağım diye düşündüm ilk başta ama sonra dedim ki kendi kendime bunları da bilmeyen okucular vardır hele bir hepsini tanıtalım da eksik kalmasınlar onlar da:

**Kai:** Kendileri eski Beyaz Lotus üyelerindendir. Bütün dünyayı dolaşırken kankası Liu Kang'le karşılaşıyor ve Raiden'ın ayak işlerine bakmaya talip oluyorlar.

**Scorpion:** Kötülere hizmeti karşılığında, Quan Chi Scorpion'a hayatını teklif etmiştir (normalde Scorpion ruhu tutsak bir ölü gibin bişey). Kefalim Scorpion' da atlamıştır hemen olaya ,fakat bu arada kendi amaçları da yok değildir.

**Tanya:** Sonya'nın kardeşi hayatta demem,

## REPTILE

| | |
|---|---|
| Weapon | [B,B,LK] |
| Acid Bubbles | [D,F,HP] |
| Dashing Punch | [B,F,LP] |
| Invisibility | [BLK+HK] |
| Super Krawl | [B,F,LK] |
| Fatality | [(HP+HK+LP+LK) U] |
| Fatality 2 | (çelme alanı dışında) [U,D,D,D,HP] |
| Fan Fatality | [D,F,F,LP] |
| Spike Fatality | [D,D,F,HK] |

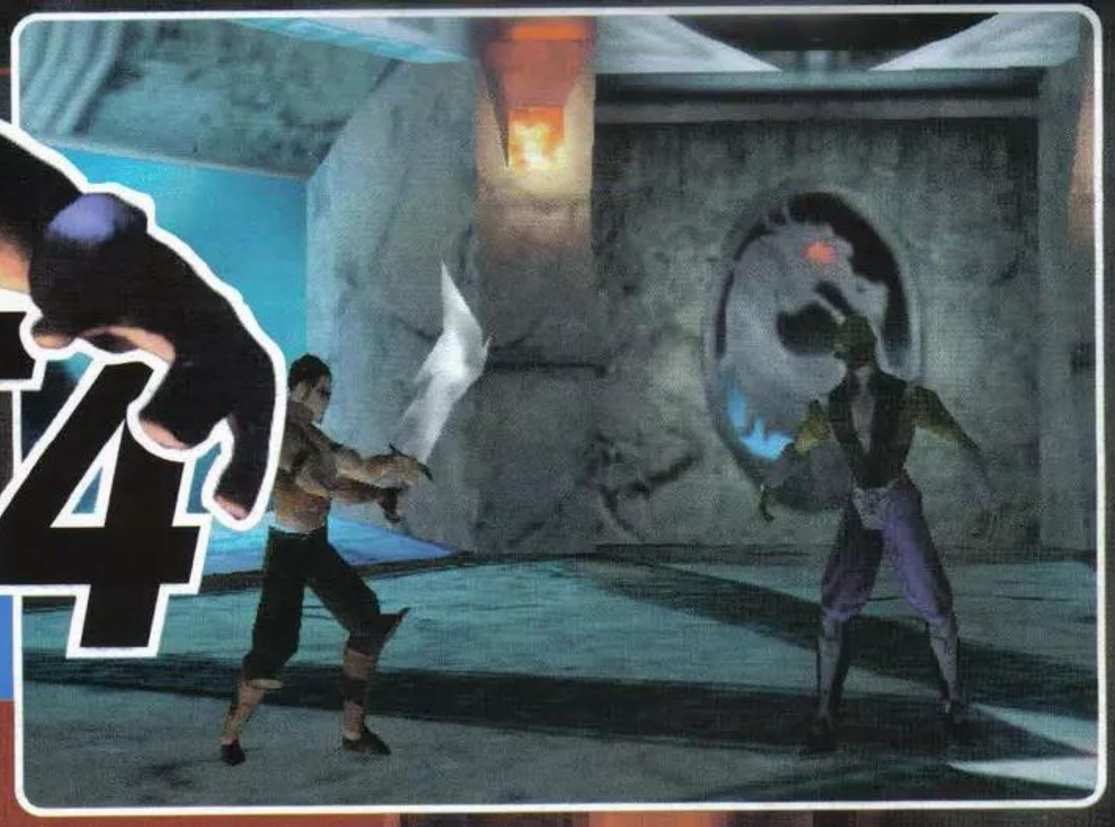
## FUJIN

| | |
|---|---|
| Weapon | [B,B,LP] |
| Whirlwind Spin | [F,D,(LP)] |
| Air Dive Kick | [D+LK ^] |
| Levitate | [F,D,F,HP] |
| Super Knee | [D,F,HK] |
| Fatality | (çelme alanı) [RUN+BLK x4] |
| Fatality 2 | (çelme alanı dışında) [D,F,F,U,BLK] |
| Fan Fatality | [D,D,D,HK] |
| Spike Fatality | [B,F,B,HP] |

## QUAN CHI

| | |
|---|---|
| Weapon | [D,B,HK] |
| Air Throw | [BLK ^] |
| Tele-Stomp | [F,D,LK] |
| Skull Fireball | [F,F,LP] |
| Dash Kick | [F,F,HK] |
| Weapon Steal | [F,B,HP] |
| Fatality | [(LK)5sn F,D,F,bırak] |
| Fatality 2 | (çelme alanı dışında) [U,U,D,D, LP] |
| Fan Fatality | [F,F,D HP] |
| Spike Fatality | [F,F,B,LK] |

# MORTAL KOMBAT 4



Red Alert'teki Tanya diye ise öldürseniz demem. Demem odur ki Tanya, Edenia adlı bir dünyanın büyükelçisinin kızıdır. Shinnok bu dünyayı da kendi emellerine alet etme olayına girince kendisi de ben de savunayım kahraman olayım demiştir.

**Raiden:** Kendisi şimşek tanrısı olup, Shao Kahn'ın yenilişinden sonra Dünya'ya dönmüştür. Fakat bu seferde Shinnok tehlikesi vardır. Bu sefer Raiden iyice kızar ve bu olaya kesin bir son vermek için savaşa katılır.

**Jax:** Gerçek adı Jackson Briggs'dir ve kendi halinde takılan bir komiser (gibin bişey)`dir. Fakat ah bu Sonya yok mu... Yine ayartmıştır Jax'i ve peşinden Elder God'larla olan savaşa kadar sürükler aslan gibi çocuğu. Tüh tüh tüh!

**Fujin:** Rüzgar tanrısı. Dünya'nın son tanrılarındandır. Raiden'la elele verir ve Shinnok'u karanlıklara geri göndermek için kafayı çizer.

**Shinnok:** Al işte. Oyunun asıl karakteri. Baş denyo. Netherealm'a sürülen Shinnok (minnoş der gibi), Quan Chi yardımıyla kurtulur ve Edenia'yı ele geçirir. Onun da Raiden'la önceden kalma bir hesabı vardır, dünyayı ele geçirecektir, vs vs...

**Reiko:** Bir zamanlar Shinnok'un ordularında general olan kendileri Elder God'larla olan bir savaş sırasında öldürülür. Nasıl olduysa geri gelir ve savaşa tekrar katılır kudurmuş herif.

**Sub-Zero:** Shao Kahn'ın dünya savaşçıları tarafından yenilmesinden sonra Sub-Zero'nun klanı Lin Kuei dağıtılır. Fakat Quan Chi'nin yarattığı yeni tehdit nedeniyle Subby (tamam süper bi isim değil) bir zamanlar kardeşi orijinal Sub-Zero tarafından giyilen kostümünü giyer. Aynı zamanda kendisi Shinnok'u durdurabilecek gizlere de sahiptir, benden söylemesi.

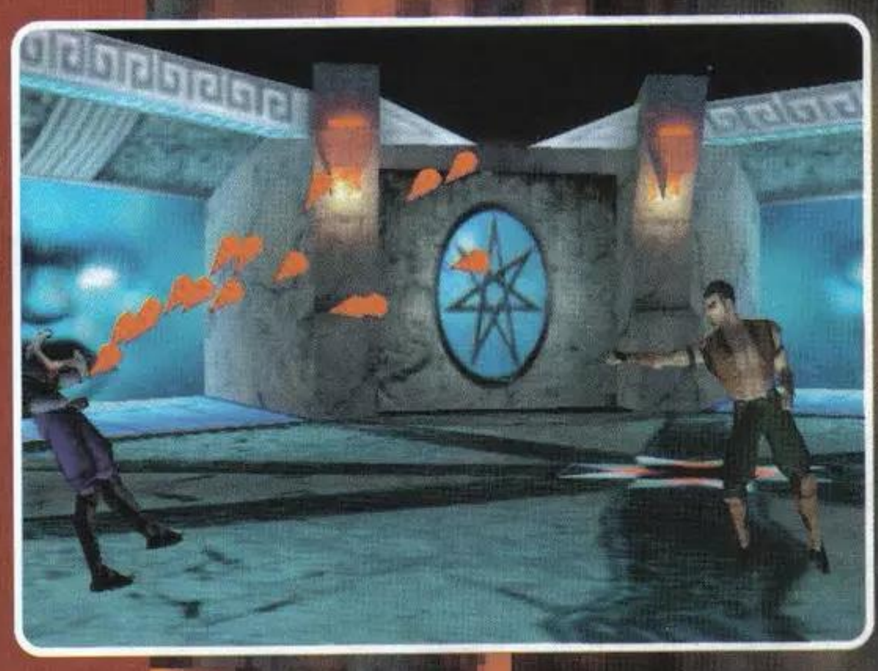
**Liu Kang:** İşte has adamımız, Mortal Kombat'ın ölümsüz şampiyonu. Prenses Kitana'yı kurtarmak için Edenia'ya giden Liu başarısız olur ve dünyaya döner. Burada en kral savaşçıları toplayarak hem Kitana'yı kurtarmak, hem de Rai'ye (bakalım iyi okuyo musunuz yazıyı) yardım etmek ister.

**Johnny Cage:** O biiiiiir film yıldızı...O biiiir dövüş sanatları ustası...O biiiir ipnaaaa!!!... Şaka bir yana Johnny önceki savaşta Shao Kahn yenilmesine karşın ölmüştür. Cennetten bu yeni vuku bulmakta olan olayları izler ve "ulan bi işi de bensiz beceremicek misiniz bea" düşüncesiyle tekrar yardıma karar verir.

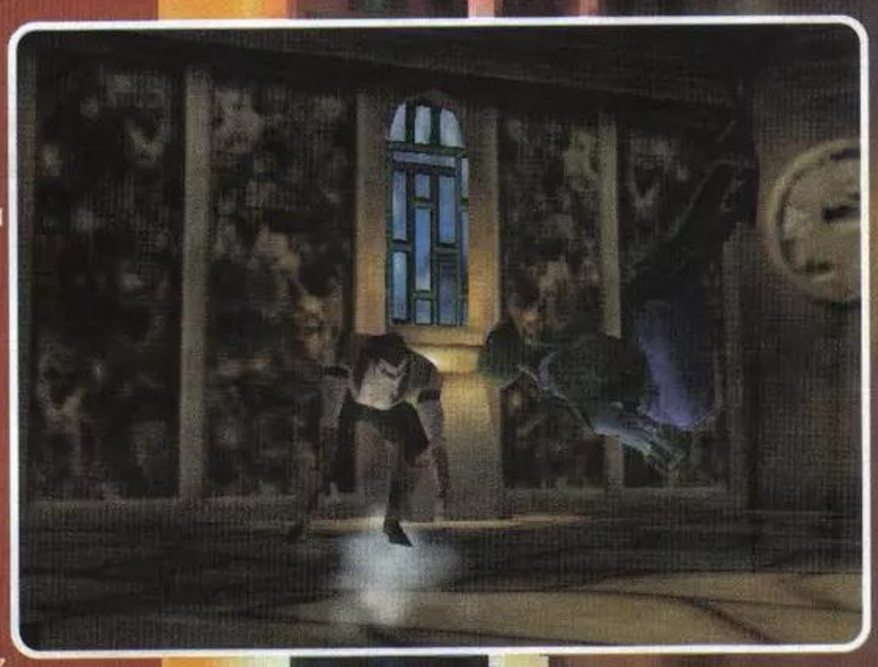
**Quan Chi:** Aha! al işte bu da ikinci domuz. Shinnok'un yalakası. Shinnok'a yardımları karşılığında kendisi de baş büyücü ve yalaka ünvanını almıştır adi herif ya.

**Reptile:** Bu da az değil var ya.. Sen yok musun sen! Shao Kahn gidince açıkta kalır satıcı sürüngen ve Shinnok'un güçlendiğini duyar duymaz hemen ona atlar ve güvenini kazanır. Sallandırcaksın bunların bi kaçını Goro's Lair'de bak bi daa yapıyorlar mı (töbe töbe)?

**Jarek:** Kano'nun klanı olan Black Dragon'un son üyesidir ve Sonya tarafından yakalanmıştır. Fakat Sonya bakar görür ki daha büyük tehlikeler var kapıda. O yüzden Jarek'i kendilerine yardım etmesi için şimdilik serbest bırakmaya karar verir.



**Sonya:** Outworld'e olan yolculuk ve Shao Kahn'ın yenilgisinden sonra Sonya dünyaya döner ve kendini işine verir. Johnny de gitti tabi napsın kızcağız...yazık bea... Neyse efendim bu hanım kızımız Dünya'da Dışdünya Araştırma Ajansı'nı (valla öle) kurar ve Liu Kang'e katılmaya ve hükümetini bu yeni gelen tehlikeler karşısında uyarmaya karar verir.



**Choose your destiny! (bak bu var)**

Şu MK 3'te başlayan destiny seçme işi ("destiny gördüm" (dün dündür, bugün bugündür -about Cem Yılmaz esprisi, bknz: Geçen sayı-)) bu sefer de karşımızda. En kolaydan (yani en az adam) en zora doğru (fazla adam) giden bir sıralama içersinde görüyoruz kader sütunlarımızı birer birer (of bea!)...

**Start** tuşuna basarak bu sütunları çevirebilir, böylece karşılaşacağımız karakterleri değiştirebiliriz.

Yine diğer Mortal Kombat oyunlarından farklı olarak bu sefer oldukça komplike bir menü sistemi var karşımızda. Bu seçenekleri de hemen çiziktirivereyim şuraya:

**Arcade:** Bildiğimiz sırayla adam dövme mode'u. Klasik beat'em up seçimi.

**Team:** Burda da 5'erlik takımlar kurup çift pota maç çeviriyorsunuz demiyorum tabiki ama dövüştüğünüz yadsınamaz bir gerçek :).

**Endurance:** MK 1'den hatırlarsınız

## KAI

| | |
|---|---|
| Weapon | [D,B,LP] |
| Fallin' Fireball | [B,B,HP] |
| Rising Fireball | [F,F,LP@] |
| Turbo Air Fist | [D,F,HP] |
| SuperRoundHouse | [D,F,LK] |
| Handstand | [BLK+LK](LP) dönme) |
| LK/HK(tekmeler) | BL(ayakta durus) |
| Fatality | [U,F,U,B,HK] |
| Fatality 2 | (ç.a.d.) [U,U,U,D,BL] |
| Fan Fatality | [F,F,D,BLK] |
| Spike Fatality | [B,F,D,HK] |

## TANJA

| | |
|---|---|
| Weapon | [F,F,HK] |
| Fireball | [D,F,HP] |
| (Havada) Fireball | [D,B,LP] |
| Splits Kick | [F,D,B,LK] |
| Corkscrew Kick | [F,F,LK] |
| Fatality | [D,D,U,D,HP+BLK] |
| Fatality 2 | [D,F,D,F,HK] |
| Fan Fatality | [B,F,D,HP] |
| Spike Fatality | [F,F,F,LP] |

## JAREK

| | |
|---|---|
| Weapon | [F,F,HP] |
| Cannonball Roll | [B,F,LK] |
| Ground Shaker | [B,D,B,HK] |
| Projectile | [D,B,LP] |
| Vertical Roll | [F,D,F,HP] |
| Fatality | [F,B,F,F,LK] |
| Fatality 2. | (çelme alanı dışında) [U,U,F,F,BL] |
| Fan Fatality | [F,D,F,HK] |
| Spike Fatality | [B,F,F,LP] |

## JOHNNY CAGE

| | |
|---|---|
| Weapon | [F,D,F,LK] |
| Shadow Kick | [B,F,LK] |
| High Fireball | [D,F,HP] |
| Low Fireball | [D,B,LP] |
| Uppercut | [B,D,B,HP] |
| Crotch Punch | [BLK+LP] |
| Fatality | [F,B,D,D,HK] |
| Fatality 2. | [D,D,F,D,BLK] |
| Fan Fatality | [D,D,F,F,HK] |

## JAX

| | |
|---|---|
| Weapon | [B,D,F,HP] |
| Energy Wave | [F,F,D,LK] |
| Dash Punch | [D,B,LP] |
| Backbreaker | [BLK ^] |
| Fireball | [D,F LP] |
| Multi-Slam | [LP,RN+BLK+HK,HP+LP+LK,HP+BLK+LK,HP+LP+HK+LK] |
| Fatality | [(LK) 3sn basılı F,F,D,F bırak] |
| Fatality 2. | [B,F,F,D,BL] |
| Fan Fatality | [F,F,B,LK] |
| Spike Fatality | [F,F,B,HP] |

## REIKO

| | |
|---|---|
| Weapon | [F,D,B,HP] |
| Teleport/Slam | [D,U @] [BLK (yakınken, yere vurmak için)] |
| Spin Behind | [B,F,LK] |
| Flip Kick | [B,D,F,HK] |
| Ninja Stars | [D,F LP] |
| Fatality | [F,D,F,LP+BLK+HK+ LK] |
| Fatality 2 | (çelme alanı dışında) [B,B,D,D,HK] |
| Fan Fatality | [D,D,B,LP] |
| Spike Fatality | [F,F,D,LK] |

## SHINNOK

| | |
|---|---|
| Weapon | [B,F, LP] |
| --- | |
| Değişim hareketleri (görünüm değişmiyor ama hareketleri yapabiliyorsunuz): | |
| Jarek | [B,B,B,LK] |
| Kai | [F,F,F,LK] |
| Sub Zero | [D,B,LP] |
| Liu Kang | [B,B,F,HK] |
| Fujin | [F,F,B HK] |
| Scorpion | [F,B,LP] |
| Sonya | [F,D,F,HP] |
| Raiden | [D,F,F,HP] |
| Quan Chi | [F,B,F,LK] |
| Tanya | [B,F,D,BLK] |
| Reptile | [B,B,F,BLK] |
| Reiko | [B,B,B,BLK] |
| Cage | [D,D,HP] |
| Jax | [F,D,F,HK] |
| ---- | |
| Fatality [D,B,F,D,RN] | Fatality 2 [D,U,U,D,BL] |
| Fan Fat. [D,D,F,HK] | Spike Fat. [D,F,B,HP] |

sanırım bunu. Fakat bu biraz daha değişiği. Rakibinizle karşılaşırsınız ve onu yendiğinizde ne kadar gücünüz kalmış ise, ondan sonraki rakibinizle de o güçle dövüşürsünüz. Yani yenileme olayı ortadan kalkıyor.

**Tournament:** Bu da Allah'ın turnuvası işte bea. 4 veya 8 oyuncudan yapabiliyorsunuz. Mesela ilk turdaki dövüşlerin galipleri ikinci turda birbirleriyle karşılaşıyorlar, falan da filan...

**Practice:** Bu kısmı önceki MK oyunlarını iyi oynadığım halde kendime bile tavsiye ediyorum yani, öle söliim. Silahlarınızı nasıl kullanacağınızdan, 5-6 hit'lik kombo'lara kadar her türlü kombinasyonu burada etkili bir biçimde kullanmayı öğrenebilirsiniz. Pratik yapacağınız düşman player da olabilir, aktif veya pasif de olabilir. Seçim sizin elinizde. Background'unuzu, kime karşı çalışma yapabileceğinizi hep modifiye edebilirsiniz. Bu kısımda unutulmaması gereken başka bir şey de Kombat Theater bölümü. Her oyunu bitirdiğinizde, bitirdiğiniz karakterin oyun sonu demosunu görüntüleyebiliyorsunuz. Bunu da adamlar harbiden iyi düşünmüşler, takdir ettim.

### Choose your moves list! (Allah'ım yarabbim)

Bilirsiniz Mortal Kombat'ın her oyununun hareketleri meşhurdur. Yapılması zor ve bir o kadar da refleks isteyen bu "move"lar için tekrar edilmesi kaçınılmazdır. Bu sefer oyunda toplam (Start'ı da sayarsak) 9 (yazıyla dokuz) tuş var:

- **High Punch:** Yüksek yumruk, HP
- **Low Punch:** Alçak yumruk, LP
- **High Kick:** Yüksek tekme, HK
- **Low Kick:** Alçak tekme, LK
- **Block:** Korunma, BLK
- **Run:** Koşma, RN
- **Start:** Başlatma, ST
- **Slide in/out:** Bu tuşlar oyun sırasında boyut değil de, yer değiştirmeye yarıyor diyeyim, anlayıverin.
- **Forward, Down, Back, Up:** İleri, aşağı, geri, yukarı -> F, D, B, U

Oyundaki hareketleri gerçekleştirirken şunları gözünüzün önünde bulundurun, aman falan demeyim olayın ciddiyetini siz kavrayın.

- Bütün fatality'ler bir şey belirtilmediyse yakında yapılacak.
- Karakterlerin yanındaki tuş kombinasyonları alternatif giysilerle seçebilmek için.
- ^: Havada yapılacak, @: Havada da yapılabilir, ( ): Basılı tutulacak, +: Beraber basılacak anlamına gelmektedir efendime söyleyeyim...
- [D+RN]: Silahınızı düşürdüğünüzde yerden almak, kayaları kafaları falan fırlatmak için gerekiyor.

Oyundaki hareketleri sayfalarımızın etrafına serpiştirilmiş olarak görebilirsiniz belki (tamam, görmüş de olabilirsiniz, bişey mi dedik). Kendi kanaatim hareketlerde yapılamayacak pek bir şey yok. Bayağı anlaşılır yazıldı sanırım. Bundan iyisi Dune2'de spice (tamam tamam, iyice uçtuk). Son olarak belirtmek istediğim şeylerden biri de da şu ünlü Kombat Kode'ları. Bunları Versus ekranında alttaki toplam 6 (3 bir player'a, 3 diğerine) kutucuğa LK, LP ve BLK kullanarak giriyorsunuz.

### İşte Kombat Kode'lar

**123 123:** İlk vuran kazanır
**012 012:** Noob Saibot Mode'u (?)
**020 020:** Kırmızı yağmur (Rain stage'inde yapın bunu)
**050 050:** Patlayıcı döğüş
**002 002:** Silahlar çekilir ve elden düşürülemez
**100 100:** Fırlatmalar diseybıld
**010 010:** Max. Damage'da diseybıld
**110 110:** Üstteki ikisinin birleşimi
**111 111:** Bedava silah (rastgele silah düşer)
**222 222:** Rastgele silahla başlamak
**333 333:** No comment
**444 444:** Silahlar çekili olarak başlanır
**555 555:** Sürüyle silah
**666 666:** Sessiz döğüş

### Stage Seçimi:

**011 011:** Goro's Lair
**022 022:** The Well
**033 033:** Elder God's
**044 044:** The Tomb Stage
**055 055:** The Rain Stage
**066 066:** Snake Stage
**101 101:** Shaolin Temple
**202 202:** Living Forest
**303 303:** Prison

### Gizli Karakterler:

**Meat:** Şimdilik sadece bunu bulabildim. Bütün karakterlerin hareketlerini yapabiliyor. Meat'i seçebilmek için Group Mode'unda bütün karakterlerle kazanın. Hepsiyle kazandığınızda herhangi birini seçin. Şimdi o karakter Meat olacaktır.

Benden bu kadar...Sanırım oyun hakkında yazılabilecek "hemen hemen" herşeyi yazdım. Eğer sorular veya kendinizden eklemek istediğiniz bir şey olursa mail'larınızı bekliyorum. Gelecek ay görüşmek üzere...

Can"Flawless Victory"Kantarcı
Set@antweb.aidata.com.tr

FİRMA: MIDWAY
TÜR: DÖĞÜŞ OYUNU
SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 120MB HARDISK
GENEL: %96

# DENİZ COM
## BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

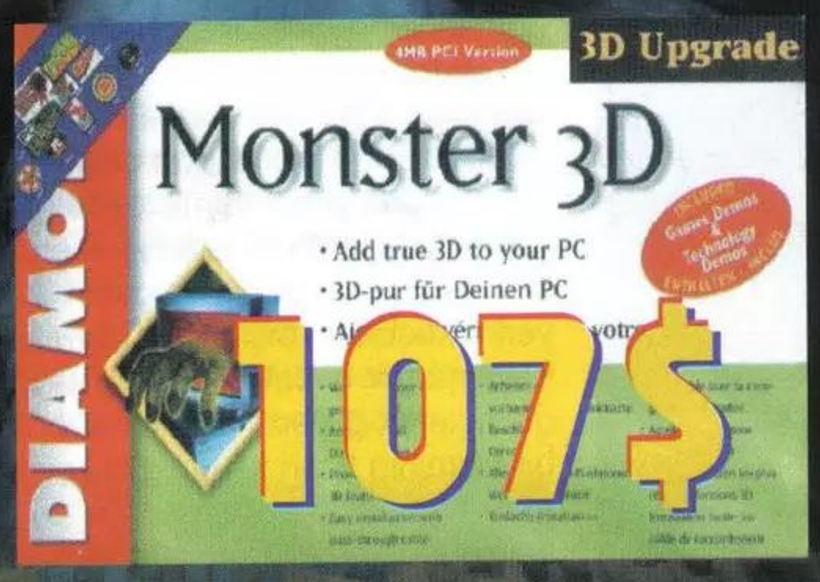
- ✔ PAL - NTSC TÜM PlayStation OYUNLARI
- ✔ MEMORY CARD,
- ✔ MOVIE CARD,
- ✔ SCART
- ✔ ANALOG JOYSTICK

KAMPANYA!

**ECHONO**
P 200 MMX
16 MB SDRAM
1 MB S3 TRIO 64
2.1 QUANTUM HD.
14" DIG. VESTEL MON.
WIN'95 Q KLAVYE
1.44 FLOPPY
MINI TOWER KASA
MOUSE
430$

CD OYUNLARINDA YÜZLERCE ÇEŞİT.

| | |
|---|---|
| 24X CDROM | : 49$ |
| 32X CDROM | : 54$ |
| 33600 MODEM | : 30$ |
| HP 690 | : 200$ |
| 2.1 QUAN. HDD | : 123$ |




**MULTIMEDIA**
P 233 MMX
32 MB SDRAM
1 MB S3 TRIO 64
2.1 QUANTUM HD.
14" DIG. VESTEL MON.
24X CDROM
16 BIT SES HOP. MIC.
WIN'95 Q KLAVYE
1.44 FLOPPY
MINI TOWER KASA
MOUSE
530$

**PROFESSIONAL**
PII 233
ABIT LX MB
32 MB SDRAM
4 MB S3 VIRGE
2.1 QUANTUM HD.
14" DIG. VESTEL MON.
32X CDROM
16 BIT SES HOP. MIC.
WIN'95 Q KLAVYE
1.44 FLOPPY
MINI TOWER KASA
MOUSE
635$

**TOPTAN CD SATIŞI**
**ADULT CD ÇEŞİTLERİ**
**CD TAKASI YAPILIR**

CD KAYIT 8$

**PAZAR GÜNLERİ AÇIĞIZ**

Fiyatlara %15 KDV eklenecektir. Sistemler ve parçalar 1 yıl garantilidir.

**SİPARİŞLERİNİZ ADRESİNİZE 24 SATTE ULAŞTIRILIR**

HASFIRIN CAD. SİNANPAŞA SHOPİNG CENTER KAT: 2 NO: 251 BEŞİKTAŞ / İSTANBUL

TEL: 0532 436 1446 FAX: 0212 259 2257 e-mail: edipoz@turk.net

# FINA

**YUFFIE**

**Ailesi nice generasyonlardan beri ninjalık yapar Yuffie'nin. İyide herşey kanda bitseydi Ralf şampiyon olurdu bea.!**

**VINCENT**

**Gizemli adam Vince. Misteriöz takılıyor. nerden geliyor gidiyor bilinmez. Yani: Gizli Toposş!**

**TIFA LOCKHART**

**Ekibin iyimser insanı. En kötü durumda bile gülmeyi başarabiliyormuş???? Ne demiş atalarımız, iyimser ol, bari mutlu öl. SALAK!**

Çekik gözlü dostlarımız (!) Japonların abuk çizgi filmlerini izlemekle geçti çocukluğumuz. Materyalist tüketim toplumunun sübyan beyinlere pompalanan bariz ideolojisinin tezahürü olan bu filmlerden her daim nefret etmişimdir. Rezil geleceğimizin simgesi haline gelmiş metal yığını robotları, yer yer idealize, yer yer de karikatürize edilmiş abartı karakterleri, havada kalan klasik iyi - kötü hikayeleri ve Amerikan aşağı sınıf kültürüne öykünen diyaloglarıyla Japon tarzı çizgi sinemaları aslen birer kusmuk yığınıdırlar. İkinci Cihan Harbinde kafasına iki bomba yiyen ve ezile ezile yenilen bir toplumdan fazla bir beklentiniz olmamalı...

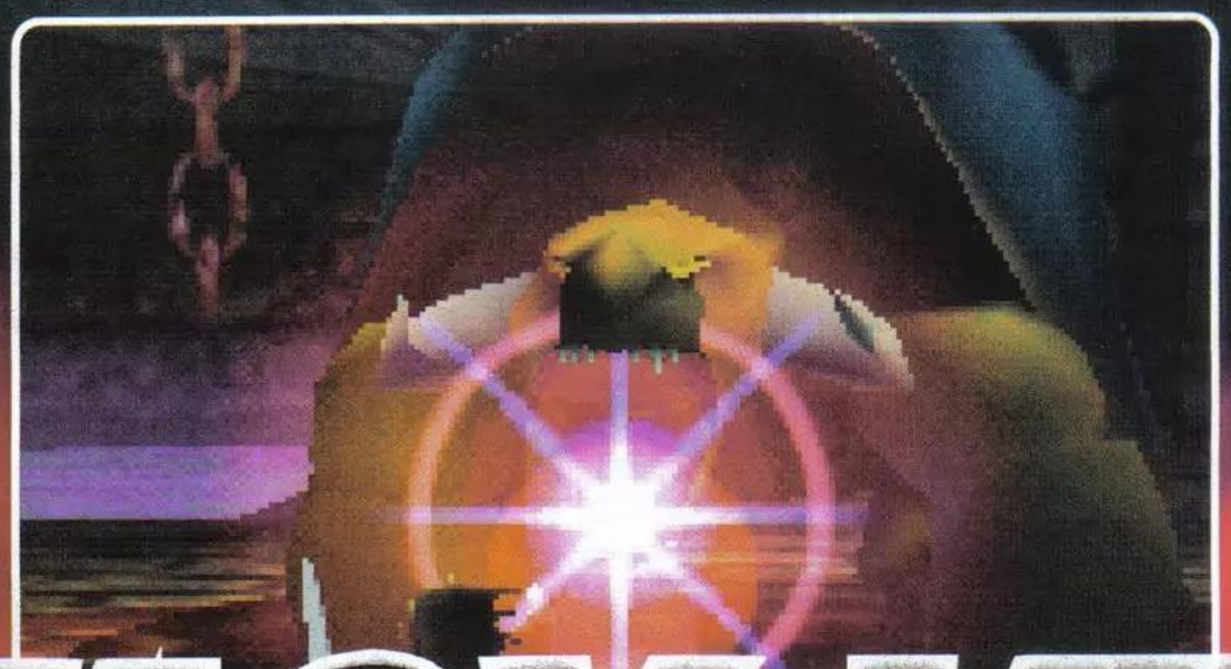
Dikkat ettiyseniz Japon çizgilerindeki tipler Japon' a benzemez. Kısık gözlerin yerini fal taşı misali açılmış, manda gözü gibi gözler alır. Basık ve çirkin burunlar yerini küçük ve biçimli bir çıkıntıya bırakır. Kısa, çarpık bacaklar estetik kaygılar gözetilerek gizlenir özenle. Evet bunların bir kısmının ticari kaygılar gereği yapıldığını düşünebiliriz. Yani bu animasyonların batı ülkelerine pazarlandığını ve yabancı insanların kendilerinkinden farklı olan ürünlere iyi gözle bakmadığı varsayılabilir. Ancak bu pazarlama taktikleri konuya açıklık getiremez...

Açık olan melez Japon milletinin kompleksli olduğudur. Bu küçüklük kompleksi yaşadığımız yüzyıl itibariyle kendini gösterir. Ondokuzuncu asrın ortalarına değin medieval çağın feodal yapısını, dış dünyaya kapalı bir biçimde kendi içinde sergileyen bu ırkın önü Amerikanların küçük adalarını ziyaretiyle açılmıştır. Beyaz adamın tekniği, hırsı, yönetme kudreti ve savaş taktiklerine adapte olan sarı derililer militarizme yönlenmiş ardından 1905'de Port Arthur'da Ruslar'a karşı taaruzlarıyla başlayan emperyalist süreç 41'de Pearl Harbour'la doruğa ulaşmış, 45'te bitti zannedilmiştir.



Oysa savaş sonrası dönem, fırça saçlıların bu oyunu artık kurallarına göre oynama zamanı geldiğinin farkına varmış oldukları dönemdir. Derebeylik zamanından kalma "Kamikaze" dangalaklığının teknolojik üstünlüğü olan bir savaş gücü karşısında zavallılığı ortaya çıkar artık. "Güneşin çocuğu" olan o imparatorları Hiroşima ve Nagazaki' de kavrulan çocuklarını kurtaramaz onların. Acı yenilginin önüne geçemez. Sonuçta beyaz adama kendi adi kurallarını kabul ettiremeyen Japon, sömürge siyasetini terkedip batılıların amansız - aşağılık kapitalist mantığına teslim olur. Belkide teslim olan onlar değildir. Bizzat teslim almışlardır belkide. Hemde en rezil biçimiyle. Medeniyetin ancak hamisi olabilecek, yaratma ve üretmekten yoksun bu ulusun bugünkü başarısını ancak iyisiyle, kötüsüyle bana ait olanı araklamakla açıklayabiliyorum bu durumda. Çünkü bana göre her oluşumun orijini mühimdir. Gerisi boştur. Japonları kendine yakın hissedip, bu basit ve karışmış kavmin başarılarını hayranlık artı hayretle alkışlayan Türk'lere daima acıyarak bakmışımdır. Ezilenin yanında olmak şerefli bir davranış gibi görünmekle beraber esas olarak yenilen ile özdeşleşmek fevkalade utanç verici olabilir. Kendi yaptıklarınla övünç ya da utanç duyman gerekir Türk evladı. Ve kimsenin seni yargılamasına fırsat vermeden kendi dersini kendin çıkarman gerekir. Dünya yüzünde sana örnek teşkil edecek ulus yoktur. Misalini hatalarını göz ardı etmeden geçmişinden almalısın. Hele aşağılık kompleksine sahip taklitçi Asya kavimleri bizim için asla standart olamazlar. Aslında pek çok kavimden önce Avrupa' ya geldik. O bizim. Biz oradayız... Geleceğimiz orada...

Her taşın altından çıkan adamlara oldum olası gıcık kapmışımdır. Maymun iştahlı tiplerdir bunlar. Aslında her konuya karşı istibdatları yoktur. Kendilerini



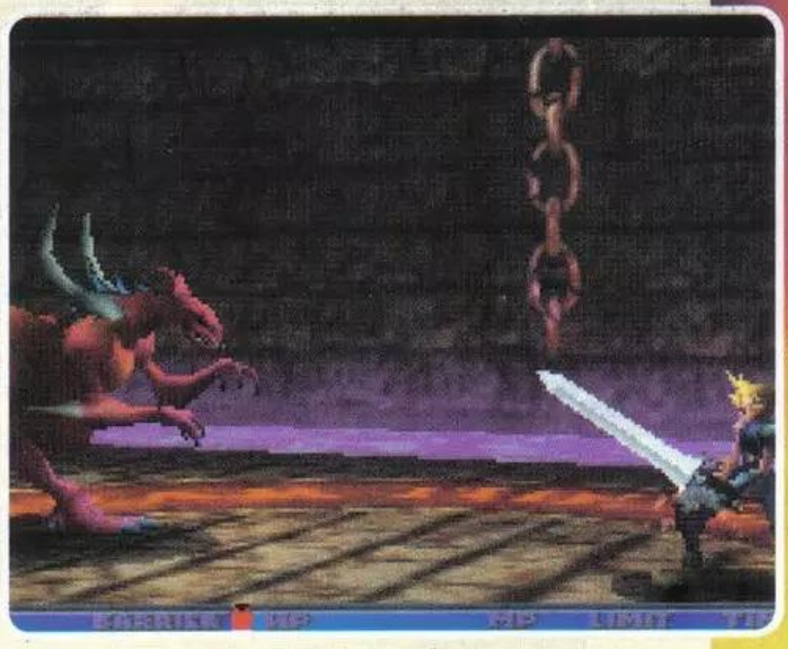
# FINAL FANTASY VII

sergilemekten zevk duyan şaklaban karakterli kıllardır onlar. Kişilikleri işlerinede yansır. Çoğu zaman yeni gelin tarzı her işe zıplar, hiçbirinide nihayete erdirmez. Böyle adamlar şirket kurarlar. Hatta bu bir oyun yazılım şirketide olabilir. Hatta hatta ismi Eidos' ta olabilir.

Eidos bildiğim kadarıyla gerçek anlamda ilk çıkışını Tomb Raider serisiyle yapmıştı. Şu sıralar her türde oyunun altına çoğu kez pazarlamacı olmak üzere imza atmaktan çekinmiyorlar. Bu benim aklıma Ocean Software'i getiriyor. Amiga zamanında bayağı popüler olan bu şirket neredeyse gelen her on oyunun 3-5 adedine damgasını vuruyordu. O zamanlarda bu piyasada olan eski kurtlar bilir bu oyunların çoğu rezil-i rüsva diye tabir edebileceğimiz türden oyunlardı. Yani bir tane iyi oyun yaparsa Ocean efendi hemen akabinde bir dolu iğrençlik sürüyordu aleme. Çünkü tür ve tarz olarak daldan dala atlıyordu ve bu da kalitenin korkunç ölçüde düşmesine sebep oluyordu. Bugün artık bir pazarlama şirketi olarak Ocean' ın önemi kalmadı. Arada bir önemsiz bir kaç oyunda logosuna rastlıyorum hepsi o.

Ama kanaatimce yerini Eidos Interactive' e devretti. Aynı çizgide, aynı yanlışlar yapılıyor gibi geliyor bana. Açık konuşayım son dönem Eidos basımlı eserlerin hiçbiri iyi değil. İşte Dominion. O kadar reklam sonrası ucuz bir real time. İşte Deathtrap Dungeon. Neki o. Güzel üç boyutlu görüntüler haricinde...

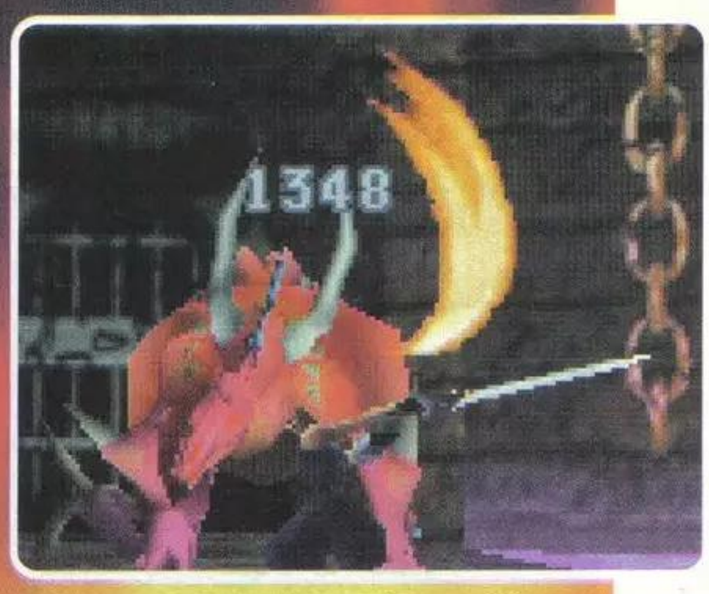
Bir playstation uyarlaması olan Final Fantasy 7' de şimdiden belirteyim öyle ahım şahım bir halt değil. Yani ara movieler mükemmel. Üstüne basa basa söylüyorum "mükemmel". Şimdiye kadar böylesi görülmemiştir eminim. Üstelik bunlar oyundan kopuk, parça parça şeyler değil. Ne olduğunu anlamadan filme başlıyorsunuz ve ne olduğunu anlamadan çıkıyorsunuz. Çok hoşuma gitti bu olay. Ayrıca savaş sahneleri zamanla çok sıkıcı bir hal almasına rağmen ilk gördüğünüzde "Ohhhaa!" tarzında bir tepki vermenize sebep olacaktır. Bu da iyi. Başka var mı? Dur bakayım. Hayır yok. Kötülere gelelim. Sesler rezalet. Eğer Yamaha Soft Synth' i install etmezseniz çok kötü müzikler dinlemek mecburiyetinde kalırsınız. Efektler zaten berbat. Install denilen hadise 250 Mb tutuyor. Oyun 16 ram'da kattiyetle çalışmıyor. 32 Mb' da ise ancak düşük çözünürlükte oynayabilirsiniz. Gerçi grafikler o şekilde bile enfes. Ona lafım yok. Lafım neye biliyormusunuz ? Bütün derdim oyunun konusuyla alakalı. Başta belirttiğim o kastırılmış Japon çizgi karakterler eşliğinde sıkıcı tekno-romantik hava, uzun savaş sahneleriyle de desteklenince ben boğuldum. Yapımcı Japonlar için bu abartılı biçim



hoş olabilir. Ben daha ilk CD' yi bitiremeden sıkıldım, bunaldım. Adventure ve RPG yönü çok zayıf. Savaşlar olmasa birkaç saatte bitecek bir oyun uzatıldıkça uzatılmış. Konuşmalar dijitize edilmemiş. Bunun önemini de bu oyunda anladım. Playstation' da 3 milyon satmış olması beni ilgilendirmez. Epic havası da. Güzel filmler de. Ben taş gibi konu isterim. Sık sık aşk meşk sahneleriyle kesilmiş anti-atmosferik salak bir çocuk masalı değil. Yine de oyun oyundur diyenler aşağıdaki yazıyla ilk CD' nin sonuna gelebilirler belki. Tam çözüm elbet birgün verilir. Ama tarafımdan değil...

Güzel intromuzun ardından bağlandığımız tren garında trenden atlayarak hikayeye başlıyoruz. Sarı kafalı adam biziz (Cloud). Zenciyle (Barret) konuşup koşarak ilerleyin. Çoğunlukla random olan savaş ekranlarından biri karşınızda. Sağdaki zaman göstergesi dolduğunda attack yapabilir yahut büyü kullanabilirsiniz. Aslında burada fazla seçeneğiniz, kontrolünüz ve etkiniz yok. Saldırı şeklini belirleyip hedefi seçip klikliyorsunuz. Çok kolay oldu. Soldan sapın. Sabotajcı arkadaşlarınızın yanına gidip Barret' e adınızı haykırın. İleri gidip sağdan dönün. Kapışmanın ardından soldan içeri giriyoruz. Sağ yukarı ayrılan yoldan girip tek tek adamlarla konuşarak kapıları açın. Asansöre ulaştığınızda switch' e enter ile dokunun. Aşağıdaki

zorlu savaşı atlattıktan sonra merdivenlerden inip kapıdan giriyoruz. Aşağı dolanıp oradaki zımbırtının üstünde klavyeden (+) tuşuna basarak " save "i seçiyoruz. Güneye yönlendiğimiz esnada kalleşçe arkadan saldırıyorlar. Ezip geçin onları. Yerdekini alıp patlayıcıyı reaktöre yerleştirin. Konuşma faslı sonrası dev yengecin tacizine muhattab oluyoruz. Burası beni zorladı. Yaratık zor ölüyor ve bize çok fazla hasar veriyor. Tam bitime yakın "Item" seçeneğine girip potion'ları kullanın ve sonra duraksamaksızın saldırın. Kahretsin! Zaman azalıyor buradan tüymem lazım. Aynı yollardan geriye kaçmanız gerekiyor. Çıkan kavga sahnelerinde zaman azalmaya devam ediyor. O açıdan hızlı olun. Girişe dönüp yaralı kankinizide kapıp kendinizi dışarı atın. Buluşma yerinin belirlendiği demonun ardından şehire gidin. Çiçekçi kızla konuşup onu takip edin. Adamlada takılın biraz. Askerlerle kapışmanızı tavsiye etmem. "Later" deyin. Köprüye yaklaştığınızda Cloud trene zıplıyor.



Endişeli bir bekleyiş içinde olan arkadaşlarınızın endişeleri boşa çıkar ve Cloud trenden içeri dalar. Herkesle muhabbet edin. En son haritanın başındaki kızla beraber haritaya göz atıp Ayı ve zenci karışımı Barret' le konuşun. Tren gara varmış. Kurtulmuşuzdur. Şimdilik.

İstasyondan sola gidip evin önünde Barret'le bir kez daha konuşun. Yana çekildiğinde içeri girin. Oh ne ala. Aile saadeti. Bol bol edilen sıkıcı muhabbetler ve çalıp duran kulak tırmalayıcı müziklerden sonra Barret'le boğuşma seçeneğini atlayıp Tifa'ya çiçeği verin. Masada oturanlarla şööyle bir takılıp dışarı çıkın... Çıkmasına çıkın da ayı Barret izin vermez bu eyleme. Kendine yakışır biçimde içeri dalan Barret ayı yavrusunu sever gibi küçük kızla oynamaya başlar. Milletin indiği yerden inip yine konuşun. Yukarı çıkın. Tifa yanınıza geldiğinde lanet olası vektör kahramanlarla dijital bir romantizm havası solumaya başlıyorsunuz. Nooldu yaa! Sıkı başladığımız macera kuşlar - böcekler hikayesine döndü. Tempo düştü. Meğer Cloud Tifa' ya küçükken bir söz vermiş falan filan. Yerli film mantığı oyunlara da bulaştı vesselam. Neyse sonuçta para karşılığı kalmayı kabul ediyoruz...

Sabah olur. Yukarı katta herkesle konuşan Cloud' a Barret " unu bunu bana öğret koçum ediğinde " tamam denir. Ve sıkı bir "tutorial" başlar. Zeka özürlülere anlatılan tarzda bir olay bu. Tamamına dayanabilirseniz (+) tuşuyla girdiğiniz menüler hakkında herşeyi öğrenebilirsiniz.

Dışarı çıkın. Aşağıdaki kel dükkancıya derdinizi anlatın. Bol bol iksir alın, lightning alın. Paranız varsa alında alın işte. Hemen sağdaki dükkana girip el bombası isteyin. Oradakilerle görüşüp üst kata çıkın. Buradaki işçi herşeyi biliyor yav. Sağdaki gösteride dövüş sanatları namına iyi bir örnek sanırım. İzleyin. "Save" edin. Yerdeki materyalide cebe indirin bu arada. Sandığı açın. Dışarı çıkıp tırmanmaya devam edin. İçerdeki çocukla konuşup parayı ödeyin. Rahatınıza bakın bir müddet. Aşağı inip sol üst köşedeki eve dalıp konuşun. Çocuklarada danışın bakalım. Sağdan devam edip tren garına uğrayın. Fazla oyalanmadan trene binin yoksa saldırıya uğruyorsunuz.

Ayı Barret'in kondüktörü hastahanelik etmesinin ardından Tifa ile konuşuyorum. Hemen sonra sınırlı olan zamanımız dahilinde ön vagonlara doğru bir

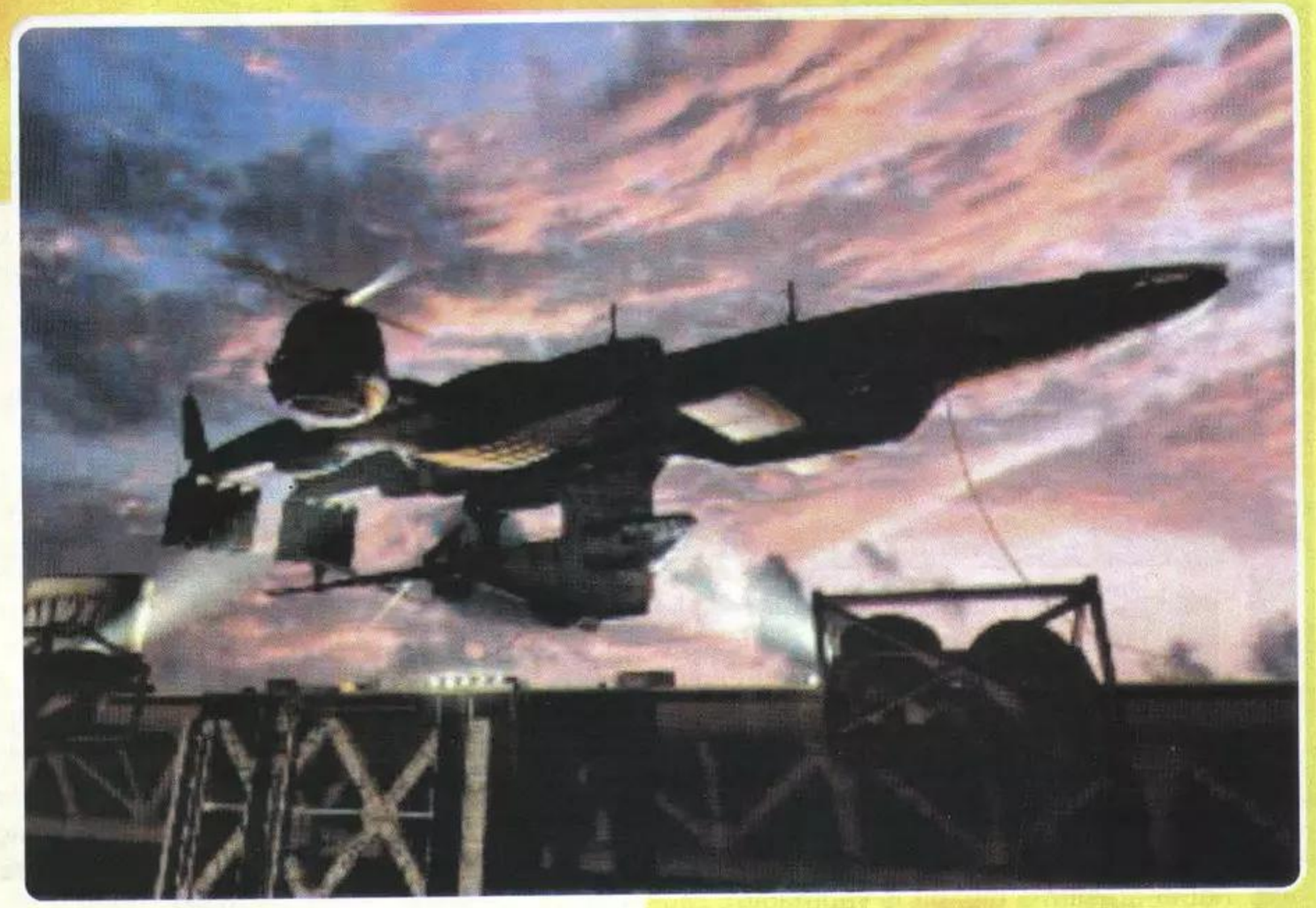
koşturmaca başlıyor. Tifa'la israr ve inat dahilinde yaptığımız istişare sonucu hep beraber trenden atlıyoruz.

Yukarı koşar Cloud. Soldaki deliğe tıklar. Atlar aşağı. Savaş geliyorum dedi ama bunlar çerezdir A takımı için. Yalnız kız güçsüzdür, korumak lazım der Cloud. Ether' i alır. Düz gidip iki defa aşağı iner. Dövüşe dövüşe soldaki herifin yanına gelir. Merdivene tırmanır. Jessie ile konuşur. Soldan aşağı gider. Adamla konuşup sağdan oyunu save'leyip sol merdivenden çıkar. Kayarak indiği mekanda zorlu bir çarpışma yaşar. Sol açıklıktan devam eder. Borulardan zıplayıp aşağı iner. Save noktasına ulaşmıştır. Reaktörün orada baygınlık geçiren Cloudcuğum Reaktörü kurcalayıp kaçar. Merdivenlerden çıkıp odadaki üç düğmeye diğer iki kafadarla aynı anda, iyi bir zamanlamayla basar. Kapı açılınca girin. Üstten çıkıp köprüden kavşağa gelin. Salak Barret ' in kafasına uyup sola dönün. Hay ! Yakalandık sanırım. Başkan Shinra nassın ya ? Çekilde geçelim baba. Çüşş ! Devasa bir robot ha. Gel bakalım ufaklık. Pekde koftiymişsin be. Amansız bir saldırı işini bitiriverdi. Ama sonra... Sonra derinlikler ve karanlık.

Çiçekçi kız ne işin var burada ? İyiyim iyiyim, 3 - 5 kaburgam kırık sadece. Kilise mi? Alakam olmaz bebek...

... Kıza onu tanıdığınızı belirtin. Uzun konuşmalara kara pardesülü adam müdahale eder. Kızla tekrar konuşup olay mahallinden hızla uzaklaşın. Bi rahat yok ki şurda iki dakka duygu takılalım. Yukarı çıkarız daha doğrusu kaçarız. Sakar Aeris aşağı yuvarlanır. İlk muhafızı devirin. Aeris' in yardım çağrısına karşılık verip ikinci muhafızın kafasına en dipteki varili yuvarlayın. Üçüncü mütecavizide bertaraf ettikten sonra cesur kız Aeris' le tavan arasına çıkıp soldaki kütükten dışarı atlayın. Aeris' le konuşunca bizi kovalayan kötü adamların Türk olduğunu öğreniyoruz. İsmimiz burada böyle geçiyor. Ne alaka demeyin. Öyle işte.

Dam üstünden zıplaya zıplaya devam eden maceramız Aeris' in kıçını kaldıramaması yüzünden yavaşlar. Aşağıda sola gidip oyunu "save" leriz. Soldan devam edip yukarı çıkarız. İlk dükkandan bir iki büyü alırız. Yandakinden de iksir alırız. Öbür evdeki adamla konuşup haberleri izler sonrasında merdivenlerden yukarı çıkarız. Çocukla konuşup çekmecedeki gizli bölmeden parayı götürüveririz. Aşağı inerek dışarı

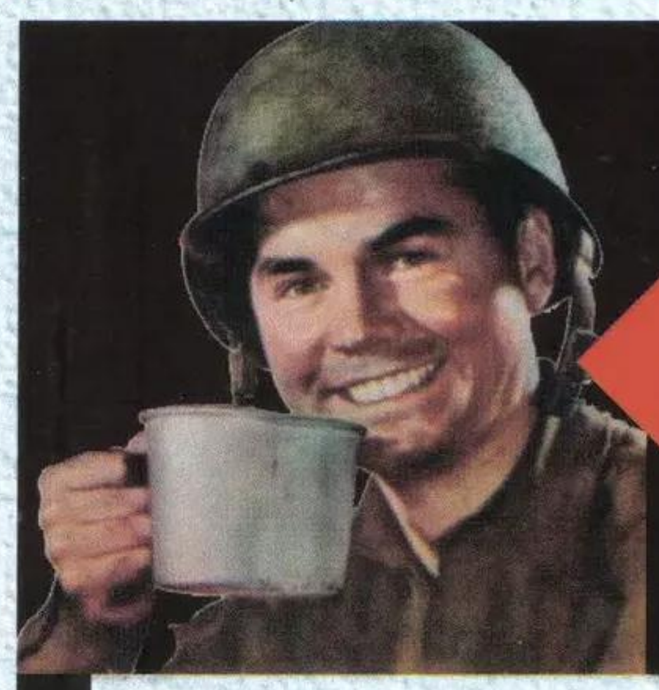


çıkar soldaki borunun içindeki adamla konuşuruz. Işık saçan yerden içeri gireriz. Bir anda kendimizi cıvıl cıvıl bir muhitte bulur ve save'leriz. Aaah, evim evim tatlı evim! İçerde Aeris' le konuşun. Ne o kız kıskançlık mı? Ulan bütün hatunlarda bu Cloud denen bodura sulanıyor. Kahretsin, halbuki onu ben yönetiyorum yaaa. Anne sözü dinleyen Aeris tıpış tıpış odasına giderken bizde mama ile konuşuyoruz. Annecik bize kibarca defol git diyor. Ama biz yüzsüz adamız. Yukarı çıkıp kızla konuşup uykuya dalıyoruz...

Gece yarısı ayaklanıp yerdeki eşyaları alıyoruz. Aeris' le konuşmadan trabzanların dibinden gürültü yapmadan evi terkediyoruz. Çiçeklerin arasından iki materyalide alıp save' liyoruz. Soldan pislik dolu, karanlık aleme dalıp anne sözünden çıkıp peşimize takılan Aeris' in yanına geliyoruz...

Tamam millet, benden bu kadar. Çok fazla bir şey olmadığının farkındayım. Kötü işlerin adamı olmakta hoşuma gitmiyor ancak katlanacaksınız bana. Ben kendime uzun yıllardır katlanıyorum.

☒Ertunç Burak



# B-BÖLGESİ

Bu ay n'aapıcaaz diye bir soru ile başlayalım diyorum. Birincisi siz bu yazıyı okurken ben tatile gitmiş Didim'in ya da Bodrum'un, ya da -yazıyı uzun bir süreçte okumanız ihtimalinde- Didim'in ve Bodrum'un denizinde dipten kum çıkarıyor (manasını çözemediğim bir aksiyondur) olucam. İkincisi buna bağlı olarak bu ay iki aylık yazıyı on beş günde yazdım bi de utanmadan Operational Art of War yazdım o açıdan bu ay haber-araştırma gibi bir iş yapmadım, zaten her ay da geçen ay ki kadar haber çıkmaz, ayrı. Ben bu yazıyı yazarken (hayır, Didim'de güneşlenmiyorum, o siz okurken (kumu çıkarttım yorgun düştüm)) elimde bir e-mail var. Bu e-mail'i hafiften keserek (yani ortalıkta açıklanıp açıklanmasını isteyip istemediğini bilmediğim kısımları riske girmeyip keserek (paranoya da derler ona ama ben demem)) yayınlayıp üzerinde herkesi ilgilendiren sorulara cevap vermek merkezinde dönerek bu ay da B Bölgesi'nde Okuyucu Hizmeti vericem. Yani durup dururken bi şeyler yazmak yerine mail'e cevap ayağına yapacam aynı işi. Hem belki birileri mektup nasıl cevaplanırmış onu öğrenir diyorum ve bu suret ile kaşınıyorum:

**Selam Burçak,**

**Ben uzun zamandır strateji oynuyorumda madem GS'de bir str köşesi açılmış ben mail atmadan olmaz dedim, iyide ettim. Eskiden Snakepit açıkken böyle bir köşe açmayı düşünüyodum ama sonra dersler filan araya girdi Snakepit kapandı. Bu arada Snakepit'i galiba biliyorsun ama belki bi ihtimal bilmiyosan hatırlatayım, Snakepit bizim birkaç chat arkadaşının kurduğu bir Net Derigisiydi. Internet üzerindeki dergi GS'ye bile yaklaşabilmiş bir kalite sergiliyordu, zaten dergideki yazarlarımız hepsi daha sonra GS ile çalışmaya başladı; Emir, MOUSE, Mehmet (GS Web). İşte böle bir dergiydi benim editör olduğum ve zaten GSnin sponsorluğu altında çalışıyordu. Ama dediğim gibi dersler falan derken dergi kapandı. Neyse bu konular senin konuların değil zaten. Ben tekrar olayıma geçeyim;**

**1) Yav ben eskiden bir sürü str oynardım; aklıma gelenler Civ, Dune2, X-Com falan, ama şimdi şöyle bir bakınca etrafıma öle çok fazla beğendiğim bir str bir türlü çıkmıyor. Zaten şu real time olayına hala sıcak bakmıyorum. Bir uzun zaman önce real time olarak Outpost 2 diye bir oyun oynadım, oyun gerçekten çok zevkliydi. Adamlar bir sürü yenilik kullanmışlar, eğer oynamdıysan MUTLAKA alıp oyna eğer beğenmezsen bütün cezama katlanıcam! İşte birde son sıralar herkesin övdüğü AoE oynuyorum, o da aşırı derecede pek sarmadı ama biraz multi playera alışırsam güzel olur heralde. Ne varsa eskilerde var diyip bitiriyom!**

**2) Bu ayın dergisinde Rebellionun str-guide iyi gider aslında çünkü o oyunu çok seven (Star Wars olayı) ama karışıklığından dolayı tam çözemeyen bir sürü arkadaşım ve tabiki kendim var. Umarım Rebellion olur gelecek ay sayfalarda, yada en azında sen kendi köşende şöyle bir bahsedersin.**

**3) AoE'de kafam bir şeye takıldı sürekli savunma oynıyan bir oyuncuyu nasıl yenebiliriz? Adam kendisini towerla çeviriyor sonra hertarafa duvar ve catapult döşüyor sonra bende kafayı yiyorum. Birde oyunde artifact çok saçma bişi onların bir anlamı varsa bile ben anlamadım.**

**4) Rebellionda missiona göndericiken adamları birde decoy olayı var, nedir, ne işe yarar? Ayrıca hangi missiona hangi adamı göndermek daha iyidir (özel adam değil, hani şu barakalarda ürettiğimiz, droid falan var ya onlardan).**

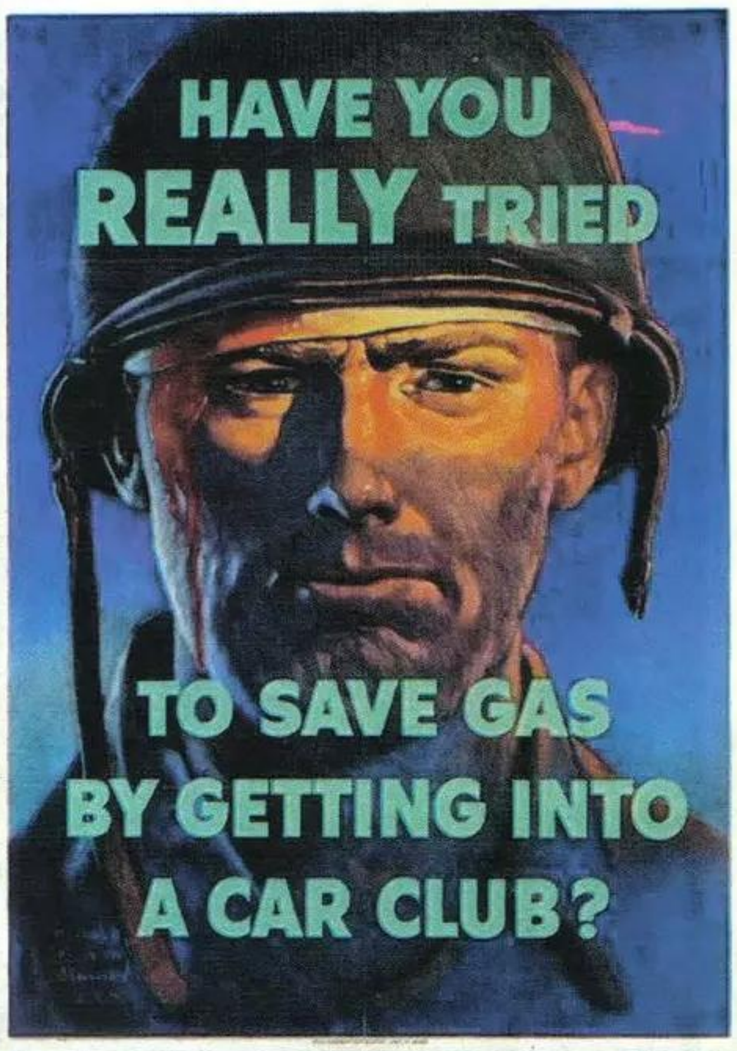
**5) Yeni çıkacak hangi stryi sabırla beklememiz çıkınca hemen almazı gerekir, turnbased olursa daha iyi (Alpha Centuri ve AoE 2 dışında).**

**6) Bu arada şimdi aklıma geldi, eğer X-Com'un turn based savaşlarını seviyorsan hemen gidip INCUBATION alıyorsun çünkü ben tek kelimeyle bayıldım, adamlarını bir yaratık gezegeninden kurtarmaya çalıştığın oyun mükemmel. Grafikler Q2 den kaliteli, adamların hareketleri süper ve bir sürü yaratık ve silah ve zırh çeşitleride cabası. Tekrar belirteyim oyun tamamen X-Com'un turnbased savaş kısmında oluşuyor ama savaş ekranın kamerasını istediğimiz gibi harket ettirebiliyoruz ve grafikler 3D!**

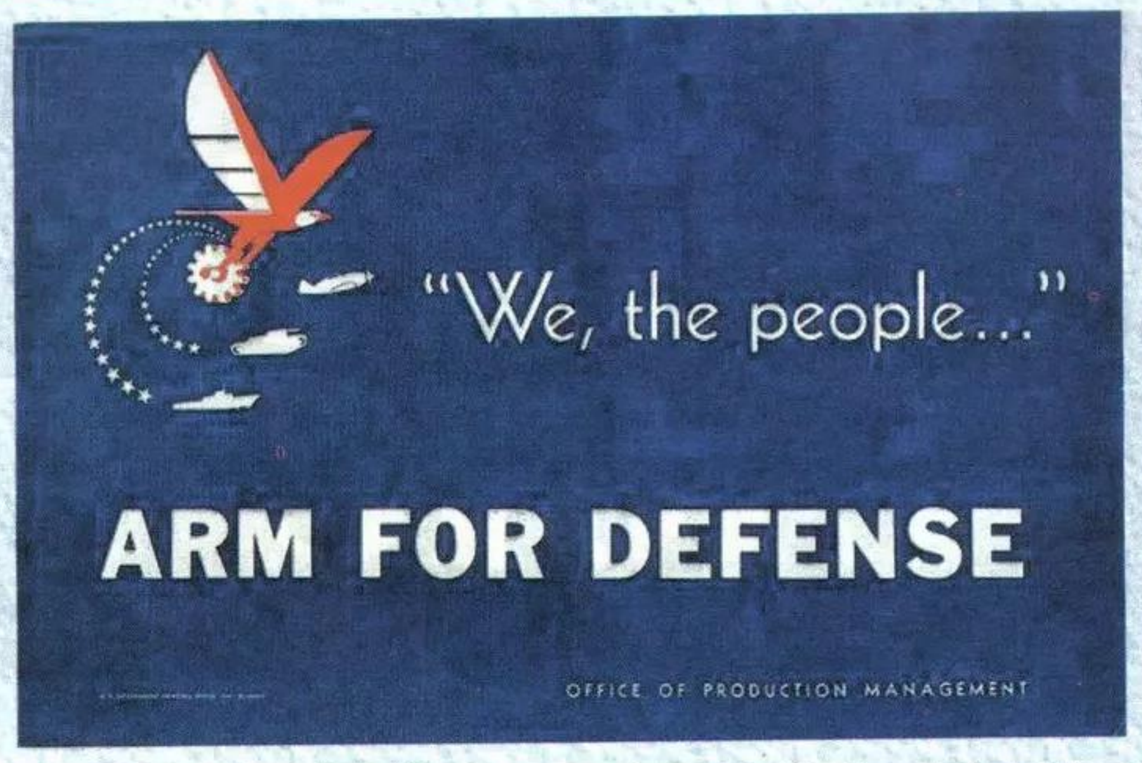
**Alınmalı. Neyse garip bir mektup oldu, zatem yazılarını severim, köşenide sevdim, eline sağlık diyorum ve yavaşça çekiliyorum...**

**Eren "Mirage veya Nihavent farketmez" Eraldemir**

Stratejik verilere dayanan (strateji köşesinde veriler de stratejik oluyor. Stratejik bir Underground hava yakalamayı planlıyoruz; ben, karınca ve solucanlar (Underground hava derken de göz çıkarmamak lazım kanımca)) bir tahlil yaptım ki bu mektupta yanlış anlaşılabilecek cümleler ve kısaltmalar benim stratejik hesaplamalarımı (Underground abi, yapıcaz bir şekil) stratejik bir hareket ile (tüh, bu da fazla Under oldu, Ground kafamıza inecek) solda sıfır bıraktı. Şimdi pek anlamadım "GS" GameShow demek değil mi. Tamam o zaman burayı tutturduysak strateji henüz çökmedi demek (Under under konuşturmayın şimdi beni yaaa). Ama sanırım "GS'ye yakın kalitede olan NET Dergisi" tamlamasındaki GS'nin manası "Burçak Caner GameShow'da yazmadan önceki GameShow" demek değil mi (şaka). Bahsettiğin yazar arkadaşları (samimiyet falan, gitti Underground hava) kişisel olarak (yüz yüze) tanımıyorum ama GameShow'da yazan herkes ile aynı dergide yazmak çok güzel. Bir de şu SnakePit olayından beni haberdar etsene. Eylül-Ekim aylarında (tatilden döndükten sonra) Internet'e girecem sanırım, o zaman haberleşirsek mutlu olurum, ki ben sana hemen Mail atarım (hemen alıştım yarı-yavşak Internet üzeri konuşmasına ama Underground falan hak getire). Şimdi başlayalım işin benim özverimi gerektiren kısmına.




1) Bu mail'i ben yazdım zannedecekler valla, böyle konuşma. Bir de şu anda farkettim mektuptaki yazım yanlışlarını düzeltmedim biliyosun Underground'uz. Ne varsa eskilerde var dedin, haklısın (ayrıca bu haraketini Underground geleceğimiz açısından yararlı görüyorum) ama biraz da mantıklı düşünelim diyorum (Neeee? Duyamıyorum). Şimdi Dune 2 bir real-time strateji idi ve de bizi (en azından beni) gerçekten deli gibi oynatmıştı kendinle. Civ'in ardından (bu Civilization di mi, değilse de bozuntuya verme, zaten yavaş yavaş resolution'a geliyoruz) Civ 2 (bu Civilization 2, eminim) geldi ve bir çok açıdan Civ'den daha iyiydi (özellikle altıncı zorluk seviyesi ve yani Wonder'lar). X-Com açısından haklısın, Üçüncüsü tam bir rezalet. Ama Dune 2'nin ardından bir çok açıdan ona takacak çok oyun geldi ama hiçbiri bize (en azından bana) o zaman




duyduğum(uz) zevki vermedi. Şimdi neden sorusuna (Neee? Anlamıyorum, yüksek sesle konuşuuuun) vericek birkaç iyi cevabım var sanırım. Birincisi bir işi ne olursa olsun ilk kez yaparken aldığın "keşfetme-öğrenme" zevki daha sonra kendisini "bilme" sıkıntısına bırakıyor ki bilgi üzerine kurulan araştırmasız bir yaşam toplumları ve kişileri her zaman için uyuşukluğa ve mutsuzluğa itmiştir. İkincisi de belki farkındasın Dune 2'nin başarısından sonra yapılan her oyun CD'si, pis bir şekilde para kazanma hırsı kokuyor. Bunun farkında mısınız bilmiyorum ama (Neee? Daha yüksek sesle konuşuuuun, duymuyoruuuum) açıkçası bu deriiiin hırs benim midemi bulandırmaya başladı yavaş yavaş. Sanki "Bu salaklara bir kaç oyun daha tıkalım da köşeyi döndük mü sonrası dümdüz Hawai" der gibi bir halleri var (bu hali de nasıl hissettiysem de bi de utanmadan sanki falan diyorum, bilmiyorum, hisli bir çocuğum). İşte bence bu sebeplerden dolayı bizim gibi eskilerin ve yaşanmışların değerini bilip de modayı bodoslama bir şekilde takip etmeyenler yavaş yavaş sıkılmaya başladılar. Ama abi, Panzer 2 de cidden hoş olmuş be (ihanet) diyorum ve bitiriyorum (neee? Sizi duymuyorum ne diyorsunuz ya).

2) (Ne diyorsunuuuuuz, Anlamıyoruuuum) Hmmm. Şimdi şöyle. Yani şey. Yaaa, bak açık konuşalım (dürüstlük yapıcam ama şimdi Under Under, Ground'dan çıkmasak), o oyunu ben yazacağım ay pek oynamadım. Yani şöyle vasat bir açıklama yapıcak kadar oynadım. Ve sonra MEG'e ya üç sayfa açıklayalım menü falan da yapalım ya da iki sayfada tanıtım yapalım dedim, zaten yayın planına göre iki sayfaymış, ben de (biraz daha bağırıiin, duyamıyoruuuum) mayhoş mayhoş tanıttım oyunu. Tahmin ederim, ben de senin yerinde olsam oturup oyunu anlamaya çalışmazdım bu sıcakta. Bir ara STR Guide (bu arada, STR Strateji diye varsayıyorum. Strength ise o zaman durum başka, ben kaderime razıyım) yapıcaz diye oturup abararaktan oynadım. Oyun gereksiz şekilde karışık. Bir donanmalar var. Bir onların içindeki ana gemiler var. Onların da içinde Fighter Squadron'lar var. Donanmanın başında bir şahıs var, bir de koskoca evrende bir sürü yok Reconnaissance, yok Sabotage falan işleri var. Şimdi bana bu oyunu oynayıp o kadar şeyi ezberlemek için tek iyi sebep olarak gösterebileceği Star Wars filmlerinin başarısı ise (bir de Death Star var, ayrı konu) Lucas Arts'ın, o zaman ben de derim ki (neeee? Sesim mi az geliyooo) artık on beş senedir yiye yiye bitiremediniz mi şu üç filmin mirasını, yok Internet Site'leri yok Doom gibinler, kart oyunları, stratejiler.... Hayır bir yenilik getirseler bir itirazım yok ama bana vasat bir "Evreni ele geçir" oyununu sırf bu mavra üzerine kurarak getirince adamlar ben de bir duraladım. Bu ay Strateji Guide'da seni keser mi bilmem ama müthiş bir oyun var. Onu daha sonrası için düşünelim diyorum. Ama öncelik yapacam, söz (Ne? Sesim bulanık mı geliyor? Abi Underground'dayız bu ay ondandır idare ediverin - yazıdan bağımsız parantez içi mavrasının sonu).

3) Bu çok sık rastlanan bir durum değil açıkçası, nereden buldun sen. Ben AoE'de çelimsiz bir yaratığım (gerçekte ise pehlivan gibiyimdir). Üretimim falan düşmandan fazla olsa bile savaş sırasında bir kaos doğuyor ki o kadar farklı birimi idare etmektense MK3 oynarım bari Fatality'de falan hoş görüntüler yakalıyabiliyoruz. Ama ben bu durumda rakibine pek bir şans vermedim. Haritanın ve dolayısı ile resource'ların çoğu sende olduğuna göre acele etme (eğer sende değil ise bir terslik var. Bak bakalım rakibin senin şehrini çevirmiş olmasın. Buna kuşatma derler ki tamamen ayrı bir konudur). Sen de onun şehrinin çevresinde kuleler kur ki sakın dışarı çıkıp altın falan kazmasın. Sonra rahvan rahvan yap upgrade'lerini, sonra yap Catapult'ları saldır bir uçtan. Saldırı noktasını sen belirliyeceğin için ve inisiyatif sende olduğu için düşman kendini toparlayana kadar duvardan bir delik aç, içeri sok Chariot Archer'larını durdur üretimini. Sonra sen devam et, Catapult üret, saldır, üret, saldır. Yani sen daha çok kaynağa ve sürpriz avantajına sahip olduğun için rakibinin durumu çok kötü aslında. Bence böyle bir rakip ile oynarken Sumerian olmakta fayda var. Ayrıca söyle bunu yapan arkadaş bana bir mail atsın da ona da nasıl savunacağını anlatayım. Eee, kolay değil kurtlukta düşeni yemek var. Bu arada artifactler multiplayer oyunlarda bir işe yaramamakla birlikte, oyundaki senaryolarda artifactları çalma, koruma gibi görevler var. Ayrıca eğer bu opsiyon açıksa bütün Artifact'ları ele geçirip bir süre elinde tutarsan oyunu kazanıyorsun.

4) Şok oldum. Tam Rebellion'u atlattık derken. Neyse. Öncelikle o Decoy olayını ben de anlamadım, pek de uğraşmadım ama Burak ile (yok bu degideki Burak değil. Bu Burak zaten yakında evreni ele geçireceğinden hepimiz tanıycaz, meraklanmayın) ortak görüşümüz beş adam için bir Decoy olayına girmek. Yani neden bilmiyormuş ama iyi, sanırım şaşırtmaya yarıyor düşmanı. Ayrıca ukalalık olarak, Decoy'un sözlük anlamı: tuzak, yem, hile. Bir de bunun verb hali var ki, o da apayrı bir dünya zaten kendi içinde karışmayalım. Imperium'da: Espionnage için Espionnage Droid, Reconnaissance için Recon Droid (bence isim vermek konusunda pek de yaratıcı değiller), Sabotage için ve isyan bastırmak için Imperial Commandos, Rescue ve Abduction ve Assasination için ise Death Commandos. Rebel Alliance için ise: Y-Wing Recon Team reconnaissance için. Inflitrators Sabotage için. Bir de Spy için bilmemne Spy'lar var, unuttum tıpkı isyan bastırmak için olanları unuttuğum gibi. Bu arada, isimlerden müthiş emin değilim, oyunu oynamayalı çok oldu.

5) Bence senin hayatında bir amaca ihtiyacın var. Acilen bir hedef bulman lazımmış gibi bir izlenim verdin bana. Aslında hoş fikirlerim var ama hapse girmek istemem. Bence o yüzden en iyisi sen hemen Heroes of Might and Magic'in yenisini bekle. Sonra Gizmo Industries'in sene sonuna kadar çıkması beklenen Turn-Based ve real-time oyunlarını da bekle. Dune 2000'i beklesen de olur, beklemesen de, ben, yüz kişilik falan bekliyorum. Eğer iş stratejisi seviyorsan Railroad Tycoon 2'yi bekle. Bi de beni bekle istersen, bir bekleyenim olsun bir yerlerde.

6) Şimdi bir kere Q2 tam olarak ne. Quasimodo 2 diyecem, manasız. Quake 2 dersen bu komplekslerim olan bir konu, ondan bahsedermişsin gibi gelmiyor bana. Yok Quark var bi de ama 2 ne o zaman onu anlamadım. Bence beni susturmak için yaptın bunu. Ama ben susmam ve konuşurum hep, kolay değil 2200 kelime yazıcam. Tavsiyen için sağol. Benden de sana bir tavsiye o zaman. Geçmişine sahip çıkmaya devam et eğer şu ana kadar çıkmışsan, yoksa şimdi sahip çıkmaya başla bence.

Tuhaf benzerlik ben de yazılarımı seviyorum, köşemi de sevdim. Mavra yapmazsak (zooor); desteğin için teşekkür ederim (bu arada az önceki bildiğim kadarı ile kullandığım ilk noktalı virgül. Köşemde gelişim netekim. Güzel günler yakındır arkadaşlar). Elimden ne geliyorsa.

Bu ay özel bir durum ile bir mail'e cevap verdim, niye, neden bilmiyorum, aslında biliyorum ama söylemem, ama soruların çok kişiyi ilgilendirebileceğini düşündüm. Herhangi Mail'lerinizi bekliyorum.

**(B)ulanık, (B)uruk (B)ir (B)itiş**

Bu gece yazı sonu mavrası yapacak yerim yok. Ayrıca biraz Buruk'um şu an, özel sebepler, ama buna neden olan kişi veya kişilere teşekkür ederim, hem de çok. Ama bitişler için her zaman yer olmuştur hayatımda. Bu kez de oldu. Önümde çok zor geçiceğine inandığım bir buçuk ay var. Ama bu süre sonrası için sahip olduğum umutlarım var. Ve adı üstünde umut, umuyorum ki Eylül başında isteklerim aynı olur, hayatın bana verdikleri de bu isteklerimden pişman olmamı engeller ve de siz ile ben bir dahaki aya görüşürüz.

⊠Burçak "(B)eni (B)ekle, (B)en (B)ekleyeceğim" Caner

# MIGHT & MAGIC VI

## STRATEGY GUIDE

Bilmiyorum ki nasıl oldu ama bu ay B Bölgesi Strategy Guide'da bir bilgisayar Frp'si ile karşınızda olmuş bulundum. Şimdi bir şeyi açıklığa kavuşturalım istiyorum. B Bölgesi açıldığı ay ben kimi kişisel işlerimden dolayı konuyu pek sallamadım. Hatta köşenin adını bile bilmiyordum yazıyı yazarken. Bir ara MEG'e yarı geyik bir şekilde söylemiştim bu ismi ama gerçekten köşenin isminin bu olduğunu dergi çıkınca öğrenmiş bulundum. Ve aynı ay köşenin içeriği tartışılırken (ben orda yoktum. Zaten tartışma MEG'in kafasının içinde oluyordu. Hoş orada hepimize yeticek kadar boş alan var ama neyse uzatmayayim, parantezle birlikte hayatım da bitmesin) Strategy Guide bölümünün sadece Strateji oyunları için değil herhangi Guide'ı yapılmaya değecek oyun için kullanılacağı kararı alınmış. İşte geçen ay ben M&M'i açıkladıktan sonra içime sinmedi, böyle müthiş oyunu bu kadar azıcık büzücük mü açıklıycaz dedim ve MEG'e bir daha ki aya "A Letter From Enroth" tarzı bir şey yapalım, bana iki sayfa daha lazım dedim. MEG ise onu B Bölgesi sınırları içinde yapıcağımı sanmış, ve öyle uygun görmüş, bence sakıncası yok, olsa da ne yazar (evet ben) gibi bir durum var. Şu uyarıda bulunayım, eğer geçen ay yazdığım bir şey var ise ve burada onun aksini yazmışsam bu yazıdaki doğrudur. Ve de başlayayım sonra uçaraktan ve hızla, bitirirken mavra yapıcak yerim olsun diye.

***Başlarken...***

Bu ay kesin kararımı verdim. En ideal grup bir Paladin, bir Archer, bir Druid, bir Sorcerer (evet Ben). Olayın mantığı da şu: Paladin Sprit Magic'de ve Mind Magic'de Expert olacak böylece Remove Fear, Raise Dead, Remove Insanity, Remove Paralysis ve Remove Curse gibi büyüleri yapabilecek. Archer Air Magic'de Master olacak. Zaten burası kritik, Air Magic'de Master olmak için Skill Point'inizin 12 olması gerekmiyor. Böylece düşük büyü Skill'i Level'larında bile Master olabilirsiniz. Ayrıca Archer Expert Perception ve Disarm Trap almalı. Disarm Trap'da Master bile olmak gerekebilir. Ama eğer Gauntletsog Thievery gibi bir şey bulursanız Disarm Sorununu Expert'te bile halledebilirsiniz. Druid ise Earth Magic'de (Mass Distortion (bu büyü ile rakibinizin HP'lerini %50'ye falan düşürebilirsiniz ama bir sürü yaratık buna immune) ve Stone to Flesh (Medusa'lar oyar sonra) için) ve Body Magic'de Master olmalı. Ayrıca Merchant'ta da Master olmalı. Yoksa paralar uçar. Sorcerer ise Water ve Fire Magic'de Master olmalı. Böylece Water Magic'i kullanarak Town Portal ve Lloyd's Beacon gibi büyüler yapacak. Fire Magic şart değil ben ukalalık olsun diye Master oldum. Ayrıca Light Magic'de ve Dark Magic'de de Expert olmalı, Identify işinde de Expert yakışır. Böyle bir kadro bence müthiş olurdu. Ayrıca büyü konusunu tartışıcaz.

***New Sorpigal'dayız...***

Gördüğüm kadarı ile oyunun başlarında herkes çok zorlanmış. O halde şöyle bir bakalım bakalım. İlk önce girişteki sağdaki tavernaya girin, kadına mektubu verip parayı alıp çıkın. Sonra şehrin kuzeydoğusuna düşen evlerden birinden Guild of The Self'e öbüründen ise Elemental Guild'e (ismi Four Elements de olabilir) üye olun. Kuzeydeki bu Guild'lere gidip Sorcerer için Fire Bolt, Druid için Deadly Swarm, Harm ve de Cure Wounds arayın. Para yetmez belki. Ama bence Firebolt'u kesin alın. Sonra tavernanın karşısındaki ahıra girip Castle Ironfist'e gidin. Kaledeki yaşlımız (Wilbur galiba) ile konuşun. Ona mektubu söyleyin, bir sürü xp ve para alın. Ahıra geri dönüp New Sorpigal'a geri gelin. Şehrin batısındaki Training Grounds'da Train olup üçüncü level olun. Paladin'i Sword'da 4. Level'a, Archer'ı okta 4.Level'a, Druid'i Earth Magic'de 4.Level'a, Sorcerer'ı ise Fire Magic'de 4.Level'a çıkarın. Şehirden Earth Magic Expertise'ı yapan adamı bulup Druid'i Earth Magic'de Expert yapın. Sorcerer'ı da yine şehirdeki Fire Magic öğreten adamı bularak Expert yapın. Sonra Üye olmuş olduğunuz Guild'lere gidin ve en azından Fire Bolt ve Deadly Swarm edinmeye çalışın. Sonra Bucaneer's Guild'e üye olun (galiba üye toplayıcının evi güneydoğuda, guild ise şehrin batısında). Gidip yukarıda bahsettiğim adamlara gereken Skill'leri öğretin (Perception, Disarm Trap, Identification, Merchant). Sonra Castle Ironfist'e gidin (Pazartesi Çarşamba Cuma araba var). Burada Sword'da ve Bow'da Expert yapın Archer ve Paladin'i. Sonra Berzerker's Fury'ye üye olup Paladin'e Plate Armor işini öğretin. New Sorpigal'a dönün. İsmini unuttuğum son Guild'e gidip Archer'a Chain Mail ve Druid ile Sorcerer'a da Leather Armor giymeyi öğretin. Şimdi ilk başta mektubu verdiğiniz kadına gidip ondan Quest alın, geçen ay yazdım nerede olduğunu, sonra başka bir yerden kadının kayıp kızını aradığı Quest'i alın (galiba Guild of The Self'e üye yapan kadın), gidin, geçen ay söylediğim yerden kızı kurtarın geri dönün. Level atlarsanız Training Grounds'dan eğitim alın. Yavaş yavaş Sorcerer ve Druid'e Meditation'da abarma şansı verin. Sonra Castle Ironfist'e araba ile gidip Pazartesi Çarşamba ya da Cuma olan gemiler ile Mist'e geçin. Burada Water ve Fire Guild'lere üye olun, gidip Water Walk ve Fireball satın alın. Follower of Baa'ları kesiceksiniz mecburen, Fireball ile kolay olur diye. Albert Newton'un kalesine gidin, Burglar, Assasin ve Follower of Baa'ları öldürerek ulaşın kaleye. Baktınız öldüremediniz, kaçın, tavernaya girip uyuyun ertesi gün gidip yapın muameleyi. Neysem ney, Albert Newton'a Wizard olmak için n'aapalım diyin, Fountain of Magic'ten su için diyecek. Bootleg'e gemi salı-perşembe var sanırım. Neyse, Water Walk kullanarak Fountain of Magic'e ulaşın (geçen ay yazdım), Mist'e yine gemi kullanarak geri dönün (galiba gemi Bootleg Bay West'ten kalkıyor), Albert Newton sizi Wizard yapsın, olun bi yedinci Level New Sorpigal'da. Sonra Archer'ınıza biraz Air Magic öğretip Fly öğrenmeyi deneyin. Yapamazsanız bir tane Gate Master ya da Wind Master arayın(sokaktan NPC yani). Gate Master bulursanuz Town Portal ile, yoksa Bootleg Bay'den kaçarak batıya gaçip Free Haven'a gidin. Osric temper'in güneydoğudaki kalesine gidip Cavalier olmak için başvurun, sonra geçen ay söylediğim yere gidip Nomination alıp geri dönün, on bir falan olursunuz herhalde, ama yoldaki Mage'lerden kaçmanızı söylemeyi unuttum. Evet mümkün olduğunca size saldıranlara karşılık vermeyin. Eğer bu kısa anlatımla bunları yaparsanız gerisinde kendiniz ilerlersiniz.

***EN İYİ NPC'LER KİMLER?***

Bir kere oyunda Water Magic olayında Master olmadan önce kesin ve kesin olarak bulmanız gereken NPC bir Gate Master. Sokakta bulamazsanız Free Haven'daki "U" şeklinde kapısı güneye bakan bir evede var bi tane kızcağız. Ayrıca o yengeniz olur, yan bakan olursa karışmam, 45. Level'ım. Ayrıcana bir adet Bilmemkim, The Merchant kesin ötesi lazım. Sonra, ilk başlarda eğer isterseniz bir tane Wind Master alabilirsiniz. Bir de Hüseyin'le Ben'i alabilirsiniz gülerken belki sizi de güldürürüz (abi parmağı kırık adam - on parmak daktilo ya?!?!?!.... Ne gülmüştük ulan gençtik o zaman).

***PROMOTION QUESTS***

**Crusader to Hero:** Bu iş için Castle Ironfist'teki adamın söylediği Dragon'u öldürmek lazım. Bence 20.-25. Level arası rahat yaparsınız. Daha önce de olur belki ama kasmaya değmez gibi geliyor bana. Mire of The Damned'da(Free Haven'dan güneye beş gün) Darkmoor'un kuzeyinde, bir bakıma haritanın en kuzeybatısında galiba bu Dragon'un Lair'i var. Gidin, içerde bir tek o var. Kesin çıkın. Bu arada sakın üzerini arayıp ayak pençesi mi ne, onu almayı unutmayın. Yerdeki kemikleri de Free Haven'ın batısındaki adama satabilirsiniz. Ya da bana gelin ben sizi döveyim.

**Cleric to Priest:** Free Haven'daki Temple'a bir Carpenter ve bir Stone Cutter getirmek lazım. Bu arada görevi almak için Anthony Stone'u bulmak lazım, o da Free Haven'dan kuzeye giden yollardan sağdakini takip ederseniz bulabileceğiniz bir yerde. Neyse, sonra Free Haven'a gidip yakındaki evlerde bulunan Carpenter ve Stone Cutter'ı alın, yoksa başka Stone Cutter ve Carpenter alın, Temple'a girin, olsun.

**Priest to High Priest:** Antony Stone'dan görevi alın, sonra Bootleg Bay'e gidip ortalıktaki küçük adalardaki Temple'lardan içinde monk'lar olanını basın, Sacred Chalice'i alın Temple'a geri götürün. Ben bu Chalice'i yanlışlıkla buldum (yanlış Temple bastım, amacım bir kızı kurtarmaktı. Evet çok yakışıklıyım da ne alakası var onu anlamadım). Ama sanırım 20.-25. Level iyidir. Bir kaç monk var o kolay ama bir de Minotaur King var, zoooor. Sanırım Chalice'i bulmak için King'i (Samimiyet ve Elvis esprileri yapılırdı ama yer yok diye yapmıyorum. Ama Hüseyin ya, 10 Parmak Daktilo ya, üf ya. Lan ne güldük be, hayat böyle, gençken gül yaşlanınca hüngür hüngür (kafiye). Parantez büyüdü isterseniz yazıya burada devam ediyim. Şimdi bi Fransız bi İngiliz bi MEG bi de Mustafa Topaloğlu bi gün... Neyse boşverin. Her güzel şey gibi parantez içi mavrasının da sonu vardır. Her güzel şey dedim, dikkat (mesaj)) öldürmek gerekmiyor. O Chalice'i Temple'a götürün olun High Priest.

**Wizard to Archmage:** Geçen ay Mire of The Damned'da yazdım, yanlışmış (yok aslında ben yanlış yazmadım, aslında ben Mire of The Damne (sonunda "d" yok) yazdım, ki bu değişik bir aksanda Castle Ironfist demek, ama MEG yanlış yazdım diye düzeltmiş. Bak kaderime. Tanrım ya, niye ben ya), Carlagon's Estate Castle Ironfist'deymiş (parantezdeki yalanı dikkatli okuyanlar (okuyucu) bunu anladı zaten. Şimdi "Kaşık" deyin... Kızlara aşık. Ne komik di mi? Lan bayılıyom bu yazı içine bir kaç espri serpiştirip ortamı şenlendirmeye ya. Bak sen ya!). Parantezden vakit bulursak söyleyeceğim gibi Carlagon's Estate Castle Ironfist'in bi köşesinde herhalde güneydoğu'da. Burada bir sürü Blood Sucker falan var, içerde ise Specter, Evil Spirit ve Skeleton'lar var. Bence 25. Level ve sonrası koparır. En sonunda bir Lich öldüreceksiniz, sonra arkasındaki sandıktan Crystal of Terrax'ı alıp Newton'a gidin, sizi Archmage yapsın. Ya da bana getirin, size madalya veriyim.

**Cavalier to Champion:** Bunun için Osric Temper'dan görevi aldıktan sonra Silver Cove'dan batıya yürüyün Warlord's Fortress'i bulun içerde de Warlord'u bulup onu öldürün. İçerde Death Knight, Doom Knight, Cuisinier falan var. Bence rahat oynamak için temiz 34. Level olun. Ayrıca az önce saydığım rakiplere karşı Mass Distortion kullanmadan bir şansınız olur mu bilmem. Ama yaklaşık 1500 HP'si var Cuisinier'in ve da kodu mu indiriyo. Bir tanesini bile öldürmek ölümcül, uzağa büyü atarak saldırabiliyor ve sizi pek sevmiyor (mesela biz Hüseyin'le onu gülmekten de öldürürüz. Abii, intihar komandolar

nasıl tatb(p)ikat yapar ya. Lan ne gülerdik o zaman be. Bir oturuşta üç ay gülerdik gençken. Bize kış gülmesine yatıyor derlerdi. Hele bir arkadaş var, bir gülerdi bir gülerdi, Allah sizi inandırsın, gülmekten beyni çıktı yani, öyle bişey. Ulan amma atıyom be. Ne kadar da kendimle barışık bir insanım yani böyle. Nasıl da kabullendim attığımı, vay anasını be). Bir ara ulaşacağınız büyük odada karşıdaki kapının ardında bir çok askeri güç ve Warlord var sanırım. Hayır ben Warlord'u öldürürken onun Warlord olduğunu anlamadım. Bir anahtar bulup soldaki odadaki sağ üstteki gizli geçidi açıp oradan sandığı bulup içini açıp Discharge Papers'ı bulun, Osric'e dönün, olsun bu iş.

**Archer to Battle Mage:** White Cap'daki Lord'u (adını unuttum mu zannediyorsunuz. Tabii ki unutmadım. Al Pacino) bulun, görevi alın, White Cap'ın güneydoğusunda Archer'larla çevrili kaleye girin (Archer'ları n'aaparsınız, ayrıı), içerde önce sol taraftan gidip en sondaki odadaki lever'ı, sonra sağ taraftan gidip oradaki lever'ı kaldırın. Açılan ortadaki kapıdan gidin. Zor bir kesim (kes-mek'den gelen) var. Sonra tahtın kolundaki lever'ı oynatıp sağda açılan yerden aşağı inin. Sandıklardan birindeki Dragon Towers Key'i alın. Robert de Niro'ya (tamam ya adamın adı buydu) dönüp Battle Mage olun.

**Battle Mage to Warrior Mage:** Anthony Queen'den (şimdi hatırladım adamın ismini) görevi alın. Town Portal kullanarak altı köyü (New Sorpigal, Mist, Silver Cove, White Cap, Blackshire, Cizre, Kadıköy, Karaköy, Sirkeci, Acıbadem... Devam ediyim mi. Hayır nitelik olarak çok kötü bir paranezdi bari nicelik ile kurtaralım diye) gezip Dragon Tower'ları o anahtarı yandaki deliklere sokarak reset edin. Cünety Arkın'a (tamam be, adam Türk'müş. Zaten diyo, ben okumu attım mı rüzgarının hızından havada renk değiştirir diye. Ben de ne diyom ya. Evet biliyorum çok zekiyim. Genetik bir durum. Yavrum (ben), babam nereli) geri dönün. Aferin.

**Great Druid to Arch Druid:** Çok sıkıldım. Loretta Fleise'den(Silver Cove'da) görevi alın. Bir Full Moon'da ("T"ye basınca Moon'un durumu çıkıyo meydana) Free Haven'ın batısındaki Temple of The Moon'da bulunmanız gerekiyor. Kapının üstünde yazan sırayla Temple'daki sunaklar'da pray edin, sonra kapıyı açın, bir sürü adam kesin, Full Moon'da geri dönüp masanın üzerindeki Crystal'lere gelip Space'e basın. Olun. İyidir.

***Council Quests***

●Çok az yerim kaldı (parantezler yüzünden) acele edicem. White Cap'daki kışı bitirmek için: Batıya (Kriegspire) gidin. Dağ sıralarının üzerinde, haritanın ortasına doğru bir kulubede bir yaşlı adam var. Onunla konuşun, geri dönün, olsun bitsin. Yanlız yoldaki Minotaur'lara ve Rock Beast'lara bulaşmayın.

●Silver Cove'daki Council Quest için ahırlardaki adamlara gidip Price Fixing deyin. Ahırların yerleri: New Sorpigal, Mist, Castle Ironfist, Silver Cove, Darkmoor(Mire of The Damned), Free Haven(iki tane), Blackshire, Kriegspire. Sonra geri dönün, o kadar.

●Free Haven'daki Quest için: Kriegspire'da güneydoğuda Devil Outpost var. Oraya girin, Devil liderini ve diğerlerini öldürün, içinden çıkan mesajı alın(Devil Plans), geri dönün. 30.-35. Level yeter. Yanlız Devil'lar Fire'a immune.

●Mist'teki Quest: Hourglass of Time'ı bulmak lazım, adam yerini hatırlamıyor. Ben de bulamadım, ama New Sorpigal'daki Gharik's Forge'da olduğundan şüpheleniyorum. Ayrıca bunu bulan biri varsa MEG'e e-mail'le ya da Kamer'e mektupla iletirse sevinirim.

●Castle Stone'daki Quest. Hemen Castle Stone'un güneyindeki Prince of Thieves'in saklandığı söylenen yere girin. Orada yok, kaçmış, Free Haven'da bir evin içinden kanalizasyona girin, içinde yatak ve dolap olan bir oda bulunca yatağı arayın, adam altında. Sonra onu Stone'a götürün.

●Castle Ironfist'teki Quest: Gidip Kriegspire'ın batısındaki sandıktan Lord kilburn'un kalkanını bulun, geri götürün, ama Council'deki adam adilik yapıyor. Kaleye geri dönün, yaşlımız bize bir Cloak vericek. Bu cloak ile Kriegspire'daki Superior Temple of Baa'ya girin. Burada bir çözüm bulmak lazımmış ama ben bulamadım. Belki birisi bulmuştur. Bunu da bulan varsa bana ulaşmaya çalışsın lütfen.

***JE PARS...***

●Goblinwatch'ın kayıp şifresini bulmak için kapıdan girince sağdan aşağı inen yolu takip edip ulaştığınız odadaki duvarlardaki bölmeleri açıp "Goblinwatch Code'u bulmak lazım.

●Aslında yazacak çok şey var ama hangisini yazacağıma karar veremediğimden yazamıyorum. Siz bu yukarıda bahsi olan Quest'leri yaparsanız zaten oyunu iyice öğrenir sonra kendiniz oynayabilirsiniz.

●Potion Listesi ve Shrine'lerin yerini de söylemek isterdim ama dediğim gibi yer yok.

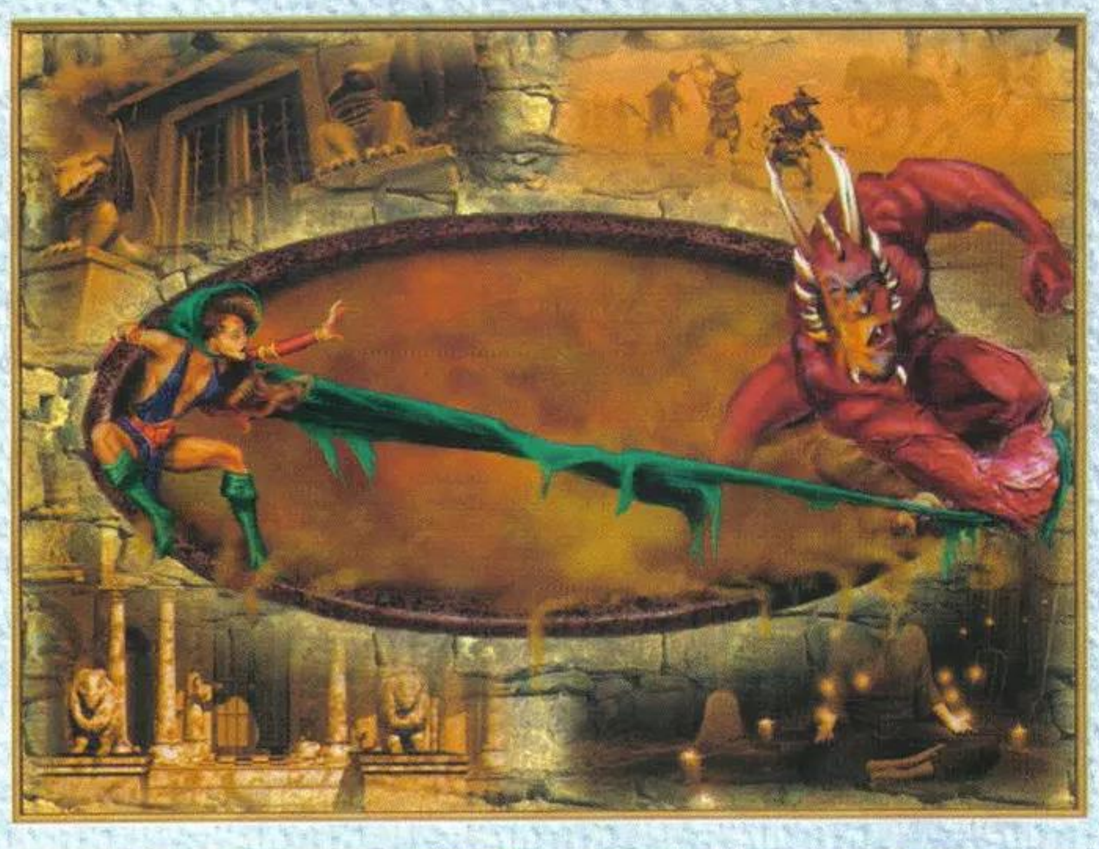
●Dark Magic'de Master olmak için Reputation'un "Notorious" olması lazım. Bunun için Temple of Baa'ya bağış yapabilir ya da köylü öldürebilirsiniz galiba. Ama adam Paradise Valley'da yaşıyor. Şehirde 7-8 tane Titan var.

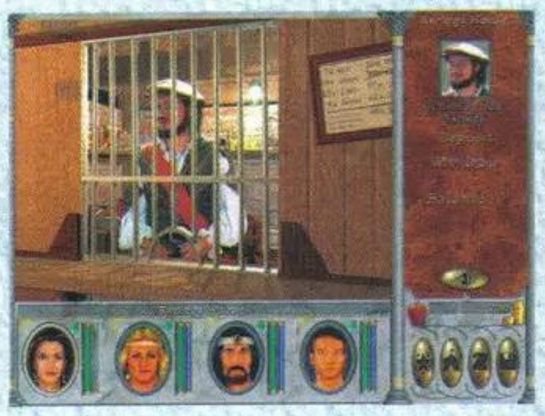
●Light Magic'de Master olmak için Silver Cove'dan kuzeydeki gemi ile Island South'a gidip bir adada yaşıyan adamı bulup Reputation'un iyi olması gerekiyor.

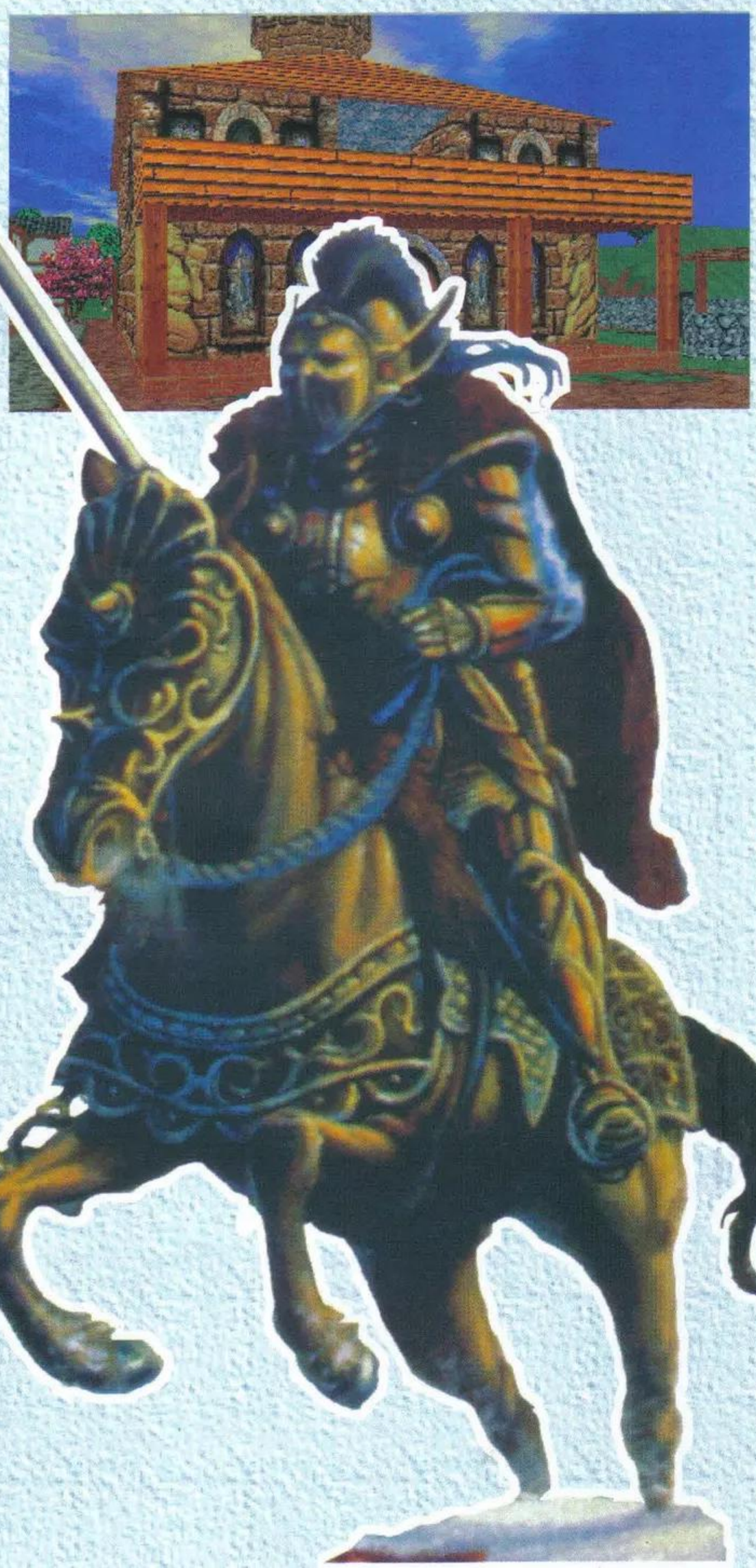
●Desmond Weller'i bulamadım(Bow Mastery'si için), bulana saygım ve haberine merakım var(adam Kriegspire'da olmalı ama yooo-ook).

●Yine duygusal bir anıma denk geldi yazının sonu. Zaten ben böyleyim, duygusal bir yapım var. Mesela yerde bir karınca görsem, baksam ki ölmüş, bağırsaklarını çıkarıp eline vermişler, ayacıkları ezilmiş ağlayıveririm. Hüseyin de böyle. Biz onla Beşiktaş'tan motora biner gideriz Üsküdar'a yolda ağlamak için. Düşünün yani. Geçende de Burak, Ben, Hüseyin Üsküdar motorunda geyik yaptık. Abi ben bi ağladım, yani şöyle söyliim, hala ağlıyorum. Gözlerim elime gelecek, kirpiklerim yüzme öğrendi. O halde yani. Görüşmek üzere. Beni gördüğünüzde ağlıyorsam hani, şaşırmayın diye anlattım. Bu arada siz bu yazıyı okurken ben Didim'de denize giriyor olucam. Bu ciddi. İkincisi hayatımdaki dengeler onümüzdeki kırk beş gün için varlar. Bakalım nasıl olacak kırk beş gün sonrası, yine umutlarım yüzüme mi çarpılacak, yine ölecekler mi bekleyemeyip, yoksa bu sefer beni mutlu mu edicekler. Üçüncüsü de demin de dedim ya, Görüşürüz.

☒Burçak "Bolu Beyi" Caner







# CHEATS

**GÖNDERİN:** Bu ay köşemizi sizlerden gelen cheat'lerle doldurdum. Genelde mail olarak bana ulaşanlarınızın yanında mektup denemeleri de yok değil hani. Mail gönderip ama bana mektup ile cevap yaz diyenleriniz bile oldu. Gördüğünüz gibi gönderdiğiniz cheat'lerin bir kısmını da köşemde seve seve yayınlıyorum. Seve seve diyorum çünkü benim işimi bayağı kolaylaştırmış oluyorsunuz. Peki neden "bir kısmını"? Ya da hangi kısmını. Bana gönderdiğiniz cheat'lerin yayınlanmasını istiyorsanız ilk koşul cheat'in daha önce yayınlanmamış olması. Daha önce cheat'i yayınlanmış bir oyunun yeni ama kısa ve özelliksiz bir cheat'ini de pek tercih etmiyorum doğrusu. Bir ikinci önemli unsur da cheat'i İngilizce göndermemeniz. Açıkcası İngilizce gönderenleri pek tutmuyorum. Sanki bir site'de bulmuş, direk copy-paste yapmış, "Mert'de yayınlasın adımızı görelim dergide" havası içinde gönderildiğini düşünüyorum. Biraz emek olsun gönderdiğiniz cheat'lerde. Biraz özgünlük olsun. Bu yapacağınız her işte geçerli. O zaman neden sizinkini koyayım ki. O site'ları ben de biliyorum. Ben de gider alır. oturur kendim yazarım değil mi ama! Bu küçük bir nokta gibi gözükse de bence en önemli nokta.

**HEYECAN:** Bu ay "Nietzsche Ağladığında" isimli, Iron D. Yalom imzalı ve Ayrıntı Yayınları baskılı bir kitap okudum. Ve gerçekten çok beğendim. Bu heyecanı sizlerle de paylaşmak istiyorum. Kitabın konusu psikoterapinin yeni yeni kendini tıp alanında gösterdiği yıllar olan 1880'lerde Nietzsche ile Breur ismindeki doktorun arasındaki karşılıklı psikoterapi. "Psikolojiden ve felsefeden hoşlananlar için çok güzel bir düşünce-roman." Bu cümle tam bir kitap arkası reklam yazısı gibi oldu farkındayım.

**ALINTI:** Eğer, 300 küsür sayfalık böyle bir kitabı okumamak için binlerce sebep buluyorsanız size dev bir kıyak geçip bir kaç alıntı ile ağzınıza bir parmak bal çalıyorum:

"Ruhunda sükunete kavuşmak ve mutlu olmak isteyen insanlar inanmalı ve iman etmelidir, ama hakikatin peşindeki insanlar iç huzurundan feragat edip yaşamlarını bu sorgulamaya adamak zorundadırlar." sayfa:203.

"Dans eden bir yıldız doğurmak isteyen, önce kendi içinde büyük taşkınlıklar ve kaos yaşamak zorundadır" sayfa:204

"Yaşarken, yaşayın! İnsan, yaşamını tamamlayıp öldüğü zaman ölüm, taşıdığı dehşeti yitirir! İnsan doğru zamanda yaşamazsa, asla doğru zamanda ölemez." sayfa:278

"Her insan, gerçeğin ne kadarına dayanabileceğini seçmeli." sayfa:311

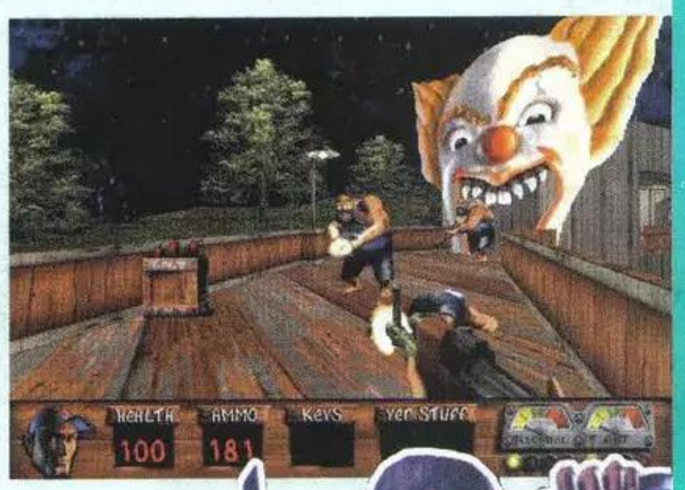
Mert "Ecco Homo" Topçu

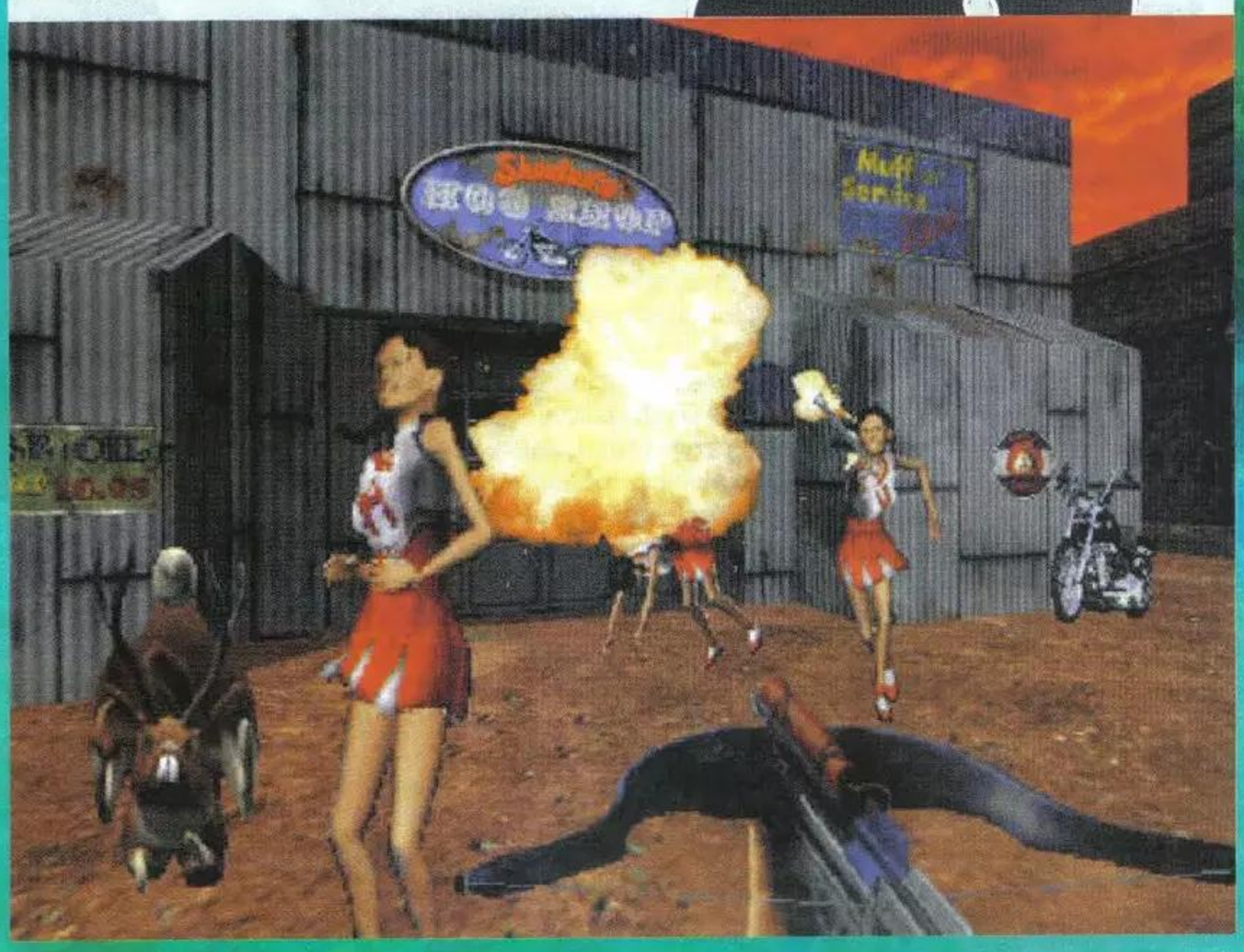
## REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

Bu da bizden olsun canim. Sonra Yolun Sonu sayfasından çatlak sesler geliyor kulağıma. Kim takar gerçi, herkes kendi işine baksın ama neyse. Redneck Rampage'a bir doom-gibin olarak her ne kadar kanım ısınmamış olsa da:

Kullanılış: RD + (tuş)

**hounddog:** Tanrı modu
**all:** Herşeyi isterim işte (silahlar, cephane, eşyalar, anahtarlar)
**meadow###:** # episode'a ve ## level'a atlama.
**yerat:** Nerdeyim ben Allah aşkına? - show location toggle
**view:** Görüntü İşleme
**time:** Karadelikler zamanı da yutarlar.
**unlock:** Kilit durumu.
**cluck:** ?
**items:** Tüm item'lar.
**rate:** Bu frame'lar hangi hızla geçiyo gözümüzün önünden acaba?
**skill#:** Zorluk derecesi
**teachers:** "You Were All Wrong!"
**moonshine:** Dolunay.
**critters:** Pençe...
**rafael:** "For You Grandpa!"
**showmap:** Harita sorunsalı kalmasın
**elvis:** Tanrı modunu aç/kapa.
**clip:** Clip modu...
**guns:** Silahları toplayalım bari.
**inventory:** Eşya yüzünden sorun çıkamasın da
**keys:** Anahtarları aldık mı tamamdır.
**debug:** Debug ne ola ki?
**joseph:** Motobisiklete atladık mı ver elini Antalya.
**mrbill:** Sadizim.
**tony:** ? ("yehaw")
**gary:** ? ("yehaw")
**rhett:** Başarılı bir intihar.
**aaron:** Mantar modu??
**nocheat:** Bu cheat olayı bayarsa.
**woleslagle:** Damardan alkol olayı.
**mikael:** Item'ları almıştır gerçi ama neyse.
**noah:** Debug olayına basmaz benim kafa.
**arijit:** Boat alalım.
**donut:** Tekne alalım.
**kfc:** Tavuk...





# X-COM INTERCEPTOR

**Subject: X-COM Interceptor Chiitleri**
**Date: Mon, 22 Jun 1998 01:22:59 PDT**
**From: "Fatih Uysal" <fuysal@hotmail.com>**
**To: mert@gsmnet.com**

Mert, umarım iyisindir, epeydir görüşemedik... Bu arada geçen sayılardaki Grand Theft Auto, G-Police ve Dark Reign cheatlerini isimsiz bıraktığın icin thanks (şaka leeen ;))

Neysem bunlar böyle, şunlar da X-Com Interceptor Cheatleri:

Önce "control+e" tuşlarına bas, ardından iki kez "biip" sesini duy, sonra da aşağıdakilerle uğraş dur işin yoksa...

**battlecheat:** Uçarkene hile yapmanıza yarar...

**canttouchthis:** Görünmezlik kremi... Her görünüre deva¿?

**fillerup:** Sonsuz uçhuş menzili (nası yaa?)

**knowitall:** "Valla abi sen kızınca tüm risörçleri bitirdim, şu ücret işini artık konuşsak?" :P~~

**quickbase:** "Şşhhtt! olm Vacip! Topla inşaattaki işçilerin tümünü, bizim üstteki tüm inşaat halindeki binaları bitirmemiz gerekiyormuş. Çabuk ol, Çabuuk!"

**payday:** Para, maaş, ücret, rüşvet, gelir... Anlayın işte..

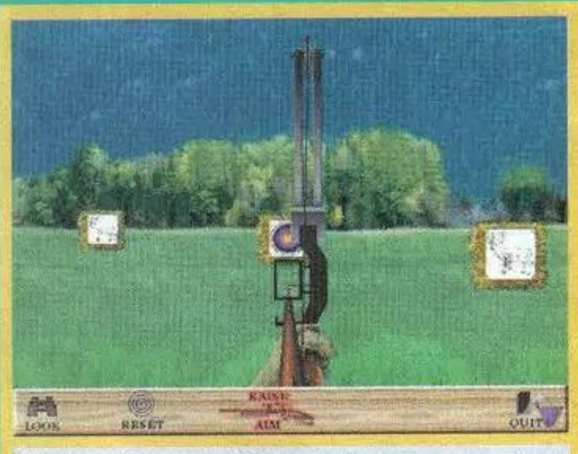
Şimdilik bu kadar... Bu arada bi dip not düşecem birazdan...

**(dip)NoT:** Yaw.. Her kim şu aidata serverındaki "MeNeMeN" nickini server çöktüğü sırada benden önce register ettiyse, lütfen bana mail atsın ok? (ATsAnA OLm DeLi EtME bENi!!NiCk GitTi ElDeN!!!)

Kaçtım bile... ¿{CheMiCaL}?

**Mert'in Notu:** Fatih, nerelerdesin. Arada gönder şöyle baba cheat'ler de Cahit'in saltanati sarsılsın değil mi ama?

# DEER HUNT



**Subject: DeerHunters**
**Date: Sun, 21 Jun 1998 00:08:52 +0300**
**From: carcioglu@turk.net**
**To: mert@gsmnet.com**

-Böyle bir oyun var mı ya?

-"Ya"lı "ma"lı konuşma var ki yazdık.

Bu hileleri harita ekranında ava başlamadangirin.

**dhbambi** = Geyiğin yerini gösterir

**dhdoeinheat** = Tüm "buck" lari çeker.

**dhstealth** = Geyik sizin kokunuzu alamaz ve ya sizi duyamaz.

[32 Haziran 1998 tarihinde ve 32 temmuz 1998 tarihlerinde, KAMER'de oyunlar bedavaymış. Öyle duydum. Ben inanmadım ama ısrar eden kişiler var. Karışmıyorum.]

Kopirayt

Cahit Çerçioğlu

Ankara

**Mert'in Notu:** Böyle bir oyun var mı ya?

# F-22 RAPTOR

**Subject: F22 Raptor Hileleri**
**Date: Sun, 21 Jun 1998 12:58:05 +0300**
**From: carcioglu@turk.net**
**To: mert@gsmnet.com**

T ye basarak aşağıdaki kodları girmemize yardımcı olacak mesaj yazma aktif olacak. ( Off ne biçim anlettım öyle..)

**it's not my fault**= Bulunduğunuz görev tamamlanır. (Ekmek elden su gölden )

**never tell me the odds**= Vurulamazsınız.

**we can rebuild him**= Hasarınız onarılır.

**there can be only one**= Hasar Almazsınız.

**i'll be back**= Depoları yeniden yükler.

İyi şanslar.

Kopirayt

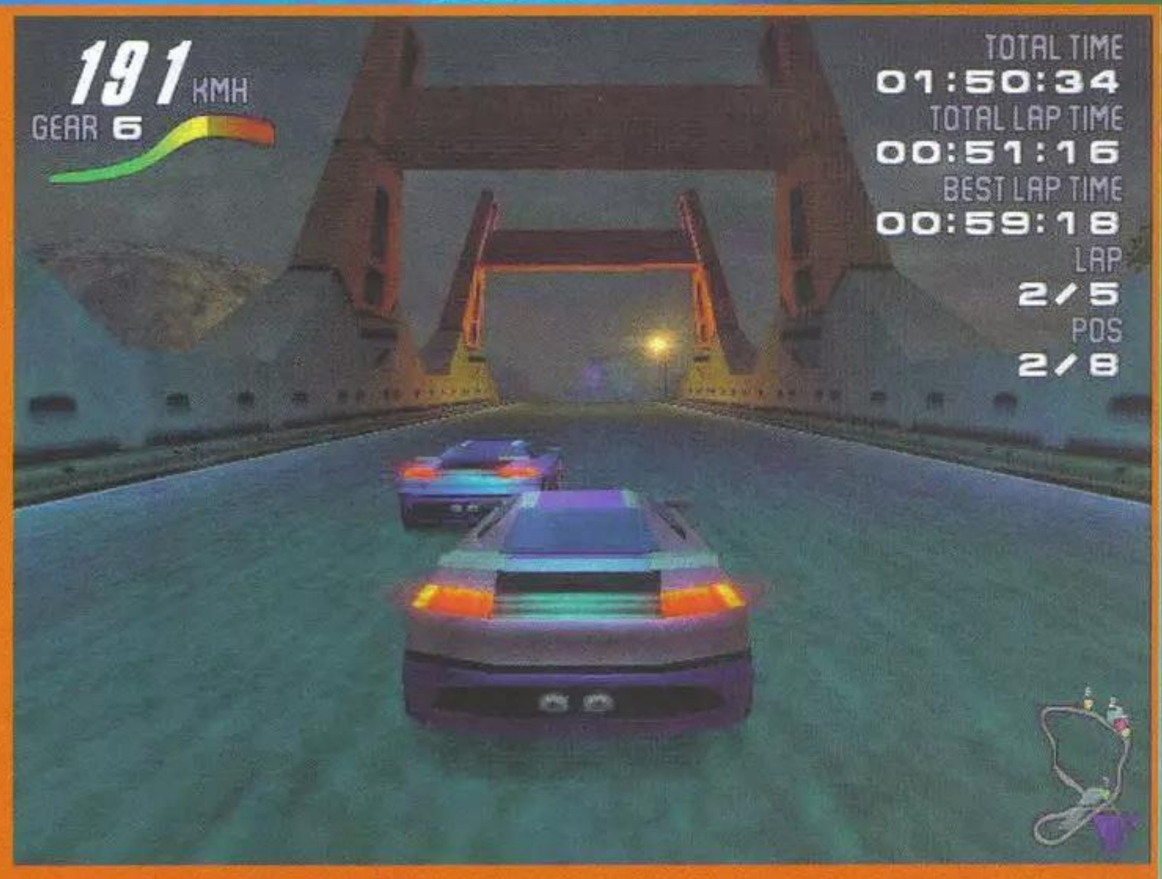
Cahit Ç.

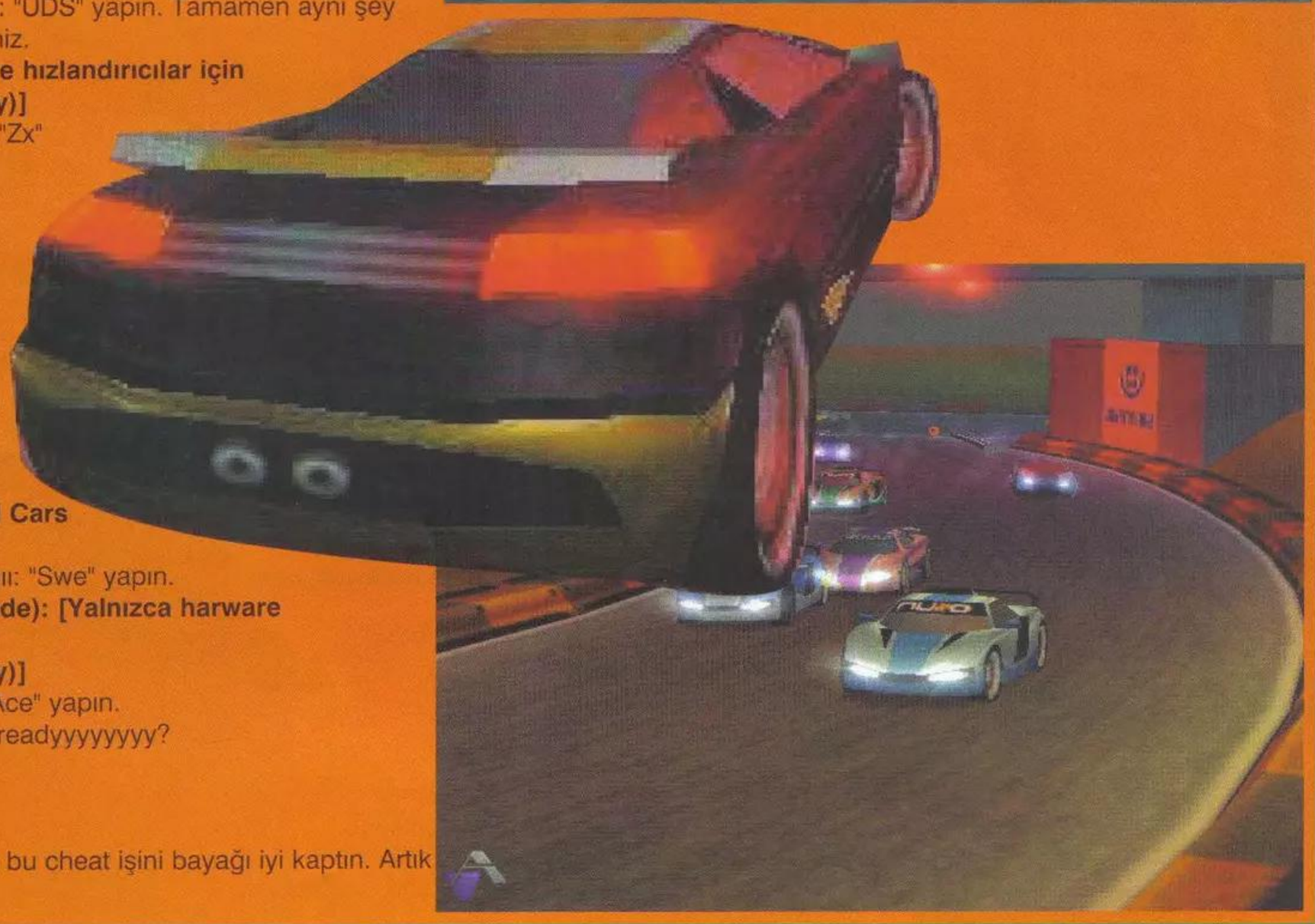
Ankara

**Mert'in Notu:** Cahit, yeter ama ayıp oluyo değil mi?

# MOTORHEAD

**Subject: MotorHead Hileleri**
**Date: Sun, 21 Jun 1998 12:54:20 +0300**
**From: carcioglu@turk.net**
**To: mert@gsmnet.com**
4 teker varken 2 teker üstünde gitmek niye?
**"Süper arabalar modu" (Supercars-mode):**
Kişisel seçeneklerde (personal options) ismi: "Supercars" olarak ve takımı: "Grem" olarak girin. Kamera artık aşağıdaki yarışları da gösterecektir (Aşağıdaki hilelerin tümü de bunun gibi "Personal Options" bölümünde yapılmalı).
**"Mega Kış?? modu" (Mega-springs-mode:):**
İsmi: "Demon", takım adını: "Grem" yapın. Arabanız cok seken süspansiyon teçhizatlarla donatılacaktır.
**"LA-sitili süspansiyon" (LA-style suspension):**
İsmi: "g-ride" ve takım adını: "west" yapın. Eğlenceli bir müzik dinleyin ve gazlayın!
**"Ayın Yerçekim kuvveti" (Moon gravity):**
İsmi: "Buzz Aldrin", takım adını: "NASA" yapın..Bir adam için, küçük bir adım, arabanla dev bir sıçrama...
**"Tutuşma modu" (Ignition-mode):**
ismi: "Ignition" ve takımı adını: "UDS" yapın. Tamamen aynı şey değil ama farkı hissedeceksiniz.
**Avenger: [Yalnızca hardware hızlandırıcılar için (Hardware acceleration only)]**
ismi : "Avenger", takım adını: "Zx" yapın.
Harita Avenger Sprite ile yer değişecek (ZX-Spectrum oyunundan).
**"Su modu" (Water Mode): [Yalnızca harware hızlandırıcılar için (Hardware acceleration only)]**
ismi: "Ramlosa" , takım adını: "H20" yapın.
**"Tüm arabalar & pistler" (All Cars & Tracks):**
ismi: "R Peterson", takım adınıı: "Swe" yapın.
**"Cehennem Modu" (Hell Mode): [Yalnızca harware hızlandırıcılar için (Hardware acceleration only)]**
İsmi: "Lemmy", takım adını: "Ace" yapın.
Arrrrreeee youuuuuuuuuuuu readyyyyyyyy?
Kopirayt
Cahit Çerçioğlu
Ankara
**Mert'in Notu:** Valla Cahit sen bu cheat işini bayağı iyi kaptın. Artık diyecek birşey yok sana.





Bir de Serkan, Volkan, Tolga üçlüsü var idi. Aslında Tolga ile Volkan kanka idiler. Volkan'dan hiç hoşlanmazdım, itici ve ukala bir tip idi, kendisini toplumda ifade etme tarzından iğrenirdim hep. Tolga fena değildi ama benden fazla hoşlanmazdı. Serkan uysal biriydi, napsın...

Funda ile oturdum Ozan'dan sonra, yaklaşık iki yıl galiba. Funda ile sanki 10 yıldır evli ve artık heyecan duyacak hiçbir şeyleri kalmamış bir çift gibiydik. Günaydın, nasılsın, iyidir, hadi yarın görüşürüz... Gibi... Zaten konuştukca gözum devamlı ön dişindeki griliğe takılırdi, aklım ondan başka bir şeye konstantre olmazdı.

Servis anılarım diyince bir tek bunlar gelmiyor tabii aklıma, ama aklıma ilk gelen şeyı sona bırakıyorum ve otobüs şoförümüze geçiyorum. Mehmet amca kırmızi yanaklı süper bir insandı. Resmen öğrencilerin babası gibiydi. Minibüs iken baslamıştım, 302 otobüs iken bıraktım. Allah işlerini arttırmıştır inşallah. Okul mu kırılacak, hemen Mehmet amcadan borç, hamburger mi istedi canımız, hemen Mehmet amca ya. Her dönem bitişinde bizi bir yerlere götürür ve bir şeyler ısmarlardı. Genelde lunapark olurdu bu. Bir keresinde Çamlıca tepesine çıkartmıştı bizi. Tamam işte dönem bitti, heyoooo demekti Mehmet amcanın bizi bir yere götürmesi.

Bir gün çok sert bir fren yapmıştı ve Volkan uçarak ön camı patlatmıştı, nasıl sağ çıktı anlamamıştım, herifde ne bir travma ne de başka bir şey oldu.

Servisimizin, hayallerimin, gençlik yıllarımın biricik gülü, tek başrol oyuncusu Songül... Ahhh Songül ahhh... Ulan be yapılır mı bu bana? Benden bir sınıf üstte idi ve cool takılırdı serviste. Ama öyle bir vücudu ve nasıl desem çekiciliği vardı ki, hayallerimin kadını haline gelmişti. Bir gün hiç unutmam, evine kitap istemeye gitmiştim ve gecelik ile karşılamıştı beni. Tanrım, kafayı yememek için neler yapmıştım. Her gece uyumak için onunla ilgili hayaller kurardım, planlar yapardım, fantaziler yaratırdım ama sonunu getiremeden daha uyuya kalırdım. Ertesi akşam bir daha... Ne kızdı beee. Sonra bir de Aylin vardı, Aylin'di galiba adı. Benden bir sınıf ufak, Elif Kınıkoğlu'nun arkadaşı idi. Aşıktım kıza, okula gitme sebebimdi, jilet ile koluma adını bile yazmıştım. Sonra bir Cuma, İstiklal Marşı öncesi geldi yanıma, arkadaşı vardı yanında, arkadaşının adı Ester'di... Ester sanki sırf kendi merak ediyormuş gibi sordu bana "Kolunu görebilir miyim?"

Yani Aylin merak etmiyor, yanımda kıllığına duruyor gibisinden. Büyük bir gururla, artık buradan Moda'ya çay içmeye gideriz planları ile gösterdim Aylin'e kolumu. Kesik yerlerdeki kan pıhtılaşmış, kabuk tutmak ile tutmamak arası bir iltihap arasında yamuk yumuk Aylin yazıyordu.

Baktı ve "Ayyyyy !!! İğreeeennnçççç" dedi. Yıktın beni Aylin o lafı ile... Emin olun...

Halbuki senin ile ilgili hayallerim var idi, bir gün annemler beni zorla bir yere misafirliğe götüreceklerdi ve sen o misafirliğe gittiğimiz ailenin kızı olarak bizi karşılayacaktın ve benim gözüm düşecekti... Bizim araba bozulacaktı, sizde yatıya kalacaktık ve ben gecenin bir vakti çişe gitmek için tuvaletin kapısını açtığımda seni büyük tuvaletini paldır küldür yaparken görecektim ve senden kurtulmuş olacaktım...

Ama sen önce davrandın.

# DARK EARTH

**Subject: Dark Earth**
**Date: Tue, 23 Jun 1998 02:11:02 +0300**
**From: buyrukf@superonline.com (Buyruk Firtina)**
**To: <mert@gsmnet.com>**

İşte size süper bi hile,
Elde silah varken (uzun menzilli bişi yani) sol **CTRL&rsquo**'ye ve sol **ALT&rsquo**'a basıp ateş edin. NE? Merminiz bitmiyo mu? Alla alla!!!

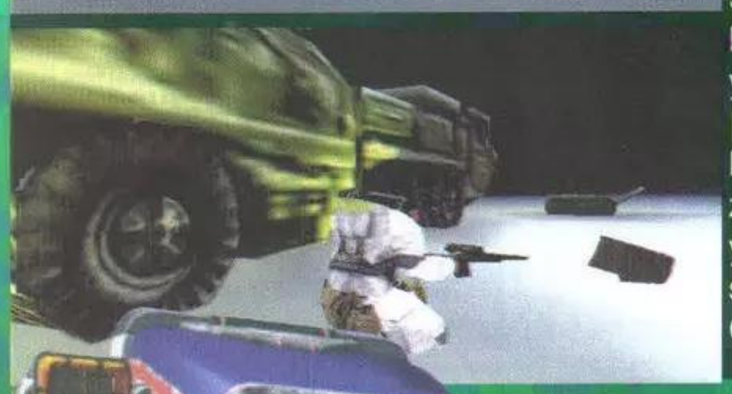
**Mert'in Notu:** Buyruk Fırtına, gönderdiğin bir sürü cheat'ten sadece bunu yayınlanmaya reva gördüm...

# M.A.X.2

**Subject: Bunlarda MAX2 nin cheatleri...**
**Date: Mon, 13 Jul 1998 17:25:26 PDT**
**From: "Fatih Uysal" <fuysal@hotmail.com>**
**To: mert@gsmnet.com**

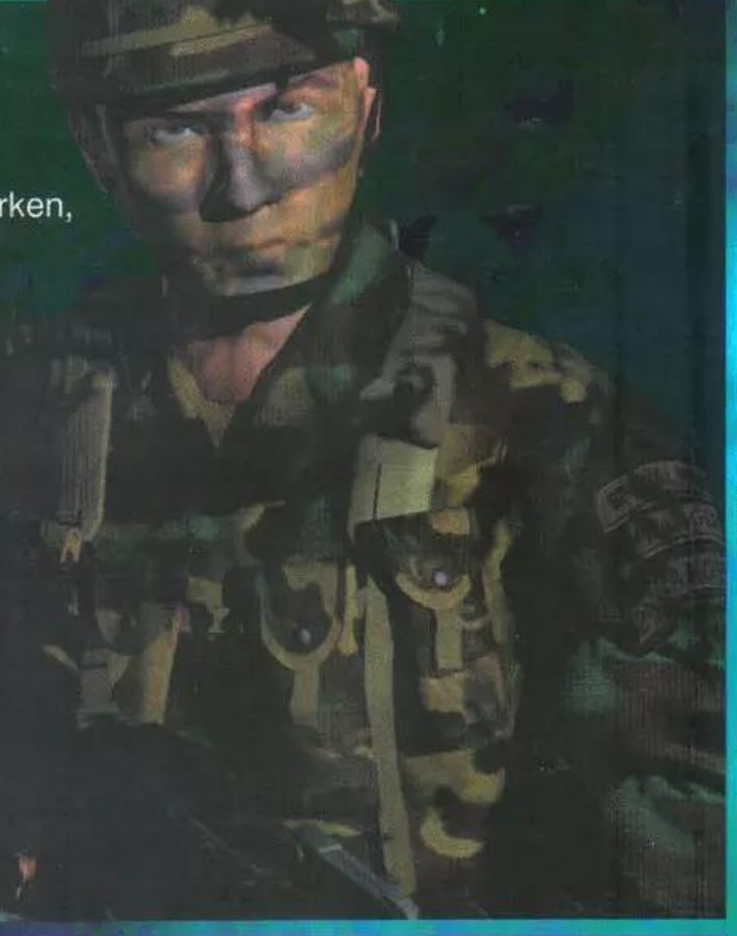
Birincisini senin açıkladıın şu ilginç oyun vardı ya, İşte bunlar onun yenisinin cheatleri. Ne diyeyim meks2'ninde cheat olayı çözüldüüne göre, takılın artık kafanıza göre!!! Oyun esnasında aşağıdakiler yazın!
**[maxspy]**=Tüm düşmanlarım gözlerimin önünde (hayvanlar da dahil!!!)
**[maxstorage]**=Maksimum materyal elde edersiniz...
**[maxsurvey]**=Haritadaki depositlerin tümü gözükür
**[maxsuper]**=Seçili olan birliğin herşeyini en yüksek derece yapar, biR nevi maksimum!
**NoT:** Parantezleri unutmayınnnn
MnMn

# SPECOPS



**Subject: Specs Ops Chiğtleri**
**Date: Mon, 20 Jul 1998 15:56:40 +0300**
**From: carcioglu@mail.turk.net**
**To: Saygıdeğer Mert <mert@gsmnet.com>**

Herkes, hayat boyu sağlık mutluluk ve başarı dilerken, iyi tatiller demeyi unutmuyorum. Öncelikle,
**1-** Savedata.txt adlı dosyayı spec ops dizininden baska bir yere taşıyın. [ Oyun o dosyayı bulamayınca istediğiniz bölümleri oynarsınız. ]
**2-** Bir görevde oynarken, ALT-SHIFT-V tuşlarına aynı anda basın. Sonra '**item**' ların bulunduğu listeye gidin. '**WievFinder**' diye, yeni bir şey göreceksiniz. [WievFinder'ı seçince, ekran bir anlık mavi olurs ve savaşçı zıplar, aynı zamanda da yenilmez olursa, bununla birlikte saati 09:59 yapar]
Cht



# MECH COMMANDER 2

Selam Mert,
Bak sana yine şifre gönderiyorum. Daha önce StarCraft'ı göndermiştim ama hem geç olmuştu hem de İngilizce olmuştu. Bu sefer sana yeni çıkan oyun MechCommander'ın şifrelerini gönderiyorum. Bak bu sefer İngilizce de olmadı. Gerçi bütün şifreleri yollamadım sadece anlamlı olanları yolladım ama olsun. Şifreleri uygulamak için ilk önce aşağıdakileri yapmanız gerek.
C:\ de MechCommander'ın bulunduğu yere ixtlriimceourl adlı yeni bir dosya yapın. Bu dosyanın içine windows.fit dosyasının kopyasını koyun. Şimdi şifreleri uygulayabilirsiniz:
(bu şifreleri oyun sırasında doğrudan yazın yani enter'a filan basmayın) **Ctrl+Alt+W:** Hoop bölüm bitti. **Ctrl+L:** Oyun sırasında ekranda kareler çıkar ve nerede düzlük yada nerede tepe olduğunu anlarsınız (başka bir anlamı daha vardır ama onu bulamadım). **osmium:** Adamlar ölümsüz olur. **lorrie:** Silahlar yenilenir, arızalar düzeltilir. **mineeeyeshaveseentheglory :** Haritaaaaa.
poundofflesh : 10000 resource point (bunu oyun sırasında değil adam seçtiğiniz yerde yazın)
Bu kadar yeter.
"Cem Adiloglu" <kartal99@hotmail.com>

# ENGİN abla

Günleri nasıl da cömertçe harcıyoruz. Geceleri de. Hatta koca bir hayatı... Nasıl da umursamazız. Öyle olmamız gerekiyor çünkü. Çünkü özgürüz. Özgür olmak ya da öyle gözükmek çözüyor ya bütün sorunları. Her yer güllük gülistanlık, her şey toz pembe. Sanki sihirli bir değnek. Oluyor mu öyle? Sorduk mu hiç kendimize? Sormadık... Korktuk çünkü, tırstık hatta... Ya olmuyor cevabı çıkarsa! N'olacak o çok değer verdiğimiz özgürlüğümüz? O olmayınca mutluluk da olmayacak. Mutluluk. Suni mutluluk... Suni olacağına hiç olmasın arkadaş. Vitamin hapı ile en alasını alırsın vitaminin ama portakalın tadı n'olacak. Ya Limon'un ekşisi. Balıkla içtiğim Rakı'yı artık hapla mı içicem? İstemem arkadaş, istemem kalsın. Soyarım Portakalımı yerim. Kızartırım balığımı, sıkarım limonu da üstüne. Tamam, hap kadar kolay değil herşey ama benim olayım bu arkadaş. Tadı kalacak ağzımda. Ağzıma balık tadı gelecek, Limon ekşisi gelecek. İlaç tadı değil. Yediğim günü özleyeceğim. Bir daha olsa diyeceğim. Ben bu tad için yaşıyorum. Böyle bir mutluluk için. Yaşasın paylaşılan özgürlük, yaşasın gerçek mutluluk.

Balık balık dedim, canım balık çekti valla. Çinekop yapmalı akşama. Taze de olur bu mevsimde. Akşama iş çok. Bari bir an önce bitirelim şu yazıyı.

**Sevgili Engin Abla,**

**N'aber, nasılsın. Umarım iyisindir. Sana önceden de yazmayı düşünüyordum ama bir türlü kısmet olmadı. Umarım mektubumu yayınlarsın. İşte sorularım:**

**1- Benim şu nefret ettiğim bilgisayarımı açarken karşıma "Kayıt Sorunu" diye bir kutucuk çıkıyor. Bu nedir? Bunu bir çok kişiye sordum ama saçma ve farklı cevaplar aldım. Bunu ancak sen bilirsin.**

**2- Babamla Internet'e bağlanmayı düşünüyoruz ama nereden bağlanacağımıza bir türlü karar veremiyoruz. Herkes farklı bir şeyler söylüyor. Bir de 56K U.S. Robotics External voice iyi midir?**

**3- Bu aralar bir 3DFX almayı düşünüyorum. Monster iyi midir? Ya da bunu alana kadar biraz daha para biriktirip 3DFX II mi alsam?**

**4- Sence şu Black Dahlia oyunu güzel mi? (çok pahalı da!)**

**5- Bir de şu CDROM olayı var (sürücümün hızı 2X de!). Yeni CDROM olarak ne önerirsin? (yalnız ekonomik bir şey olsun).**

**6- Sence çok şey mi almayı düşünüyoruz!?!**

**Muder abimize selamlar...**

**Erce 'Mike' Arslan**

Sevgili Erçe,

1- Bu sorunun bir çok sebebi olabilir. En çok karşılaşılan sebeplerden bir tanesi virüstür. Bir virüs kontrolü yap. Eğer sorunun düzelmezse registry ile oynaman gerekiyor ki tekrar Windows 95 kurman çok daha kolay olacak.

2- Şu anda Internet'e bağlanabileceğin en hızlı ve en sorunsuz Internet servis sağlayıcı (bence diyorum daha hızlı olduğunu iddia eden ISP varsa account gödersin, test edeyim :) ). SuperOnline. 56K herhangi bir modem almanın şu anda herhangi bir avantajı yok. Yollar maksimum 150 km hıza müsade ederken 400 km hız yapan bir araba almak gibi bir şey bu. Şu andaki ISP'lerin desteklediği maksimum sürat 33.600. Marka olarak U.S. Robotics'e söylenecek negatif bir şey yok (benim 33.600 U.S. Robotics 2 yıldır canavar gibi çalışıyor).

3- Monster iyidir. Aslında benim gördüğüm diğer kartların da (Orchid ve Typhoon gibi) performans olarak çok bir farkı yok. 3DFX II için beklemen bence gereksiz.

4- Pek oyun oynamamakla beraber oyunların içinde bir insan olarak şunu söyleyebilirim: Phantasmagoria gibi film tarzındaki oyunları seviyorsan kesinlikle almaya değer.

5- CDROM alınacaksa ya Goldstar alınacak ya Toshiba alınacak (fermanımdır :).

6- E yani!!!

**Sevgili Engin Abla,**

**Merhaba Engin Abla. Önce kendimi tanıtayım. 15 yaşında bilgisayar delisi bir çocuğum. Senin yazıların sayesinde bir çok hatamı kendim düzelttim. Şimdi sana bir kaç soru soracağim:**

**1- Bazen bilgisayarımı açtığımda Windows 95 açılmadan önce Scandisk çalışıyor. Bu da benim sinirimi bozuyor. Bundan kurtulmanın kolay bir yolu yok mu?**

**2- Bazen CD leri bilgisayarımdan kendim açmam gerekiyor. Bunun nedenini açıklar mısın?**

**3- Geçen gün bir CD aldım ama bilgisayarım okumadı. Ben de aldığım yere geri götürdüm. Orada okudu. Bana CDROM'umun CD seçtiğini söylediler. Sence laser temizleyici almalı mıyım?**

**4- 200 MMX'i 233 MMX yapmaya değer mi?**

**Ersan Cengiz**

Fındık kurdum Ersan,

1- Aslında bunu önlemenin bir yolu var. Bu yolu bir kenara bırakıp bunun neden olduğuna bir bakalım istersen. Windows 95'i düzgün olarak kapatmazsan (yani "bilgisayarı kapat" deyip düzgün olarak kapanmasını beklemezsen) bazı kaydedilmemiş bilgileri kaybedebilirsin ve harddiskinde kayıp dosya parçacıkları oluşabilir. Bu dosyaları kurtarmak ve harddiskinde boş yere yer kaplamasını önlemek için Scandisk yapman gerekir. Windows 95'in OSR2 sürümünde bu tip sorunları önlemek için Windows düzgün kapatılmadığında Scandisk çalışır. Sinirlerin bozulmasın. Gayet faydalı bir şey.

2- Autorun'u olmayan CD lerde CD'ni kendin açman gerekir.

3- Laser temizleyici bir yere kadar bu tip sorunları çözüyor. Ama esas çözüm CDROM alırken bilgisayarcınızın gırtlağına yapışıp "okumazsa geri veririm arkadaş" demektir. Marka dersen Golstar veya Toshiba derim.

4- Aslında iki işlemci arasındaki fiyat farkı çok az. 30$'a kadar değer. Daha fazlasına değmez.

**Sevgili Engin ablacığım,**

**Nasılsın? Aman diyim kendine dikkat et. benim sana bir sorum olacak. Vakit kaybetmeden soruma geçiyorum.**

**Benim Octek marka 10X bi CD-romum var ama Windows98`i yükledikten sonra CDleri okumamazlık ediyor. Ben bu sorundan nasıl kurtulurum?**

**Emre "Subzero" BERBEROĞLU**

Sevgili Emre,

CDROM'unun Windows 98'i yüklemeden önce teklememesine dua etmelisin. Octek piyasadaki en kötü CDROM'lardan bir tanesi. Yapılabilecek mantıklı tek bir hareket var. O da yeni bir CDROM almak (Bir kere daha Goldstar yada Toshiba dedirttirmeyin bana :).

**Selam Engin Ablam nasılsın?**

**İyisindir inşallah. Biz jöle kıvamına geldik ehehe uzatsammı naapsam bilmem . P133 16 RAM (en son çıkan en baba MAINBOARD) 33600 markasız modem 1 GB hardisk. Ne dandik bilgisayar diycen ama doğru diycen. Ama geçen hafta o Allahın belası ESCORT teche gittim bilgisayarda CD-ROM dışında ne varsa değişti (beleş ama garatide).**

**BİR DERDİNİZ OLURSA**
**ABLANIZA YAZIN BAKALIM!**
**enginabla@gsmnet.com**
**ADRES:**
**Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.**
**Akel İşhanı No:2/4-5**
**Beşiktaş, 80690, İstanbul**

ENGİN abla

**1- Radyo kartı akıllı işi mi? Ya T.V. hea? (money ??)**
**2- Üç hafta önce gittim babama tutum kolundan hemmen bi HP 690 + aldım nasıl yaptım iyi mi yaptım? (yaw fotoğraf poster felan basıyor) Kartuşları berketli mi?**
**3- Windows NT 5.0 ne zaman çıkar ?**
**4- Ya bende internet var şu sıralar MP3 olayına girdim de (genel maltimedya tiribi) şarkılar 3-5 MB. Bende gidiyorum ICQ üzerinden elin Canada'lılarından almaya çalışıyorum çok yavaş. Nerden nasıl almamlı KAMER de varmı? [Metal diil]**
**5- Seneye Temmuz'da Scanner alcam? Yorum (money)?**
**6- Bende MyComputer'a girince bilgisayarda CD-ROM yok gözüküyo. Bilgisayarı MS-DOS kipinde açınca C:\ ye ' D:\ ' yazıyorum enter... C:\ gidiyo yerine D:\ geliyo D:\ ye ' win ' yazıp Windows u açınca CD-ROM var gözüküyö ve kullanıyorum. Ne iş? (Bunu keşfedene kadar düşün neler yaptım)**
**7- Bu ayın sonunda CD-ROM alcam hesaplı, kaliteli, sorun çıkarmayan ve uzun ömürlü bi CD-ROM fiyatı genel olarak.**
**8- Lenny Kravitz diye bi adam var (şarkıcı) bilyosan kim 1-2 şey söyle**
**Sorularım bu kadar yayınlarsan sevinirim (ÇOOOOOOOOOOOOOOOOK ) Burdan sınıf arkadşım ayıcık ULUÇ AYDIN'a selam gönderiyom.**
**Byeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee**
**Beno KUŞ**

Küçük kuşum Beno,

Sıcaklarla bizimde başımız belada. Gölgede 40 dereceye çıkan sıcaklarda çalışmak neredeyse imkansız. Tatil çekiyo insanın canı ama nerdeeee... Allahtan hazreti klima var da biraz rahat nefes alabiliyoruz (en azından içeride).

1- Bence radyo kartı bir bilgisayara alınabilecek en gereksiz hardware. Çünkü ona vereceğin parayla radyonun alası alınır. TV kartı için de fikirlerim pek farklı değil.

2- HP 690 iyi bir printer. Photo kartuş kullanırsan Fotoğraf kalitesinde çıkışlar alabilirsin. Kartuş olayına gelince; renkli kartuşun içinde üç ana renk vardır. Sarı, kırmızı ve mavi. Tüm renkleri bu ana renkleri karıştırarak çıkartır. Diyelim ki sen sarı ağırlıklı baskılar yaptın ve kartuşun sarısını tükettin. O kartuştan örneğin yeşili biraz zor alırsın (sarı + mavi = yeşil). Yani pek ekonomik değil.

3- Yahu çıktı bile!

4- MP3 CD'leri satan bir kaç bilgisayarcı olduğunu duydum. Öğrenir öğrenmez mail box'unu şenlendireceğim.

5- Scanner 100$'ın altına düşen fiyatıyla neredeyse her eve girmesi gereken bir parça oldu. Bence kesin almalısın (o saçma radyo - TV kartlarına para harcayacağına scanner al daha iyi).

6- CDROM'un MS-DOS uyumluluk kipinde çalışıyor olabilir.

7- Yahu ben demin ne dedim [:)].

8- Ben o adamın bir tek şarkısını bilirim o da Are You Gonna Go My Way.

**Merhaba Engin Abla**
**Bu benim ilk mektubum. Öncelikle bilgisayarımın özelliklerini söyleyeyim: Pentium 200 MMX, 16 Mb Ram, 24X GOLDSTAR CD-ROM , 1.2 Gb Harddisk ve Windows 95. Sorularıma geçiyorum.**
**1- Denetim Masasından Windows'un başlangıç sesini değiştirmek istiyorum ve oradan sese giriyorum. 20-30 dakika bekle ancak çıkıyor. Neden?**
**2- Quake 2'de ekranı 800x600 yapınca oyun çok yavaş çalışıyor. Hem de Pentium 200 MMX'im var.**
**3- C:\'nin içinde Win386.swp diye bir dosya var. C:\WINDOWS'ta da aynı dosya var. Bu dosya 105 Mb tutuyor. C:\'nin içindekini silsem birşey olur mu?**
**4- Windows başlayınca F-PROT devreye giriyor. Bunu nasıl kaldırabilirim? (win.ini ve system.ini'ya baktım, yazmıyor? F-PROT'tan da ayarlamayı denedim, öyle birşey yok).**
**5- Windows 98 Ankara'da satılıyor mu? Satılıyorsa sistem gereksinimleri ve fiyat nedir?**
**Şimdiden Teşekkürler.**
**Arda BAŞARAN**

Sevgili Arda,

1- Yani nasıl???

2- Sen 16 MB RAM ve Pentium 200 MMX ile o oyunun 800x600 çözünürlükte çalıştığına dua etmelisin bence!

3- Aman derim. O dosya Windows'unun yarattığı sanal bellek dosyası. Zaten istesen de silemezsin.

4- En akıllıcası programı uninstall edip tekrar kurmak, kurarken de başlangıçta çıkmayacak şekilde ayarlamak.

5- Windows 98 şu anda Türkiyenin her yerinde satılıyor. Fiyatı Windows 95 ile aynı (100$ civarı). Senin makinanda Windows 95'den daha yavaş çalışır.

**Selam Abla,**
**Abla, bu benim ilk mektubum, eğer yayınlarsan diğerleri de gelecektir elbette. Bilgisayarımın özellikleri: P233 MMX, 24x CDROM, Diamond Monster 3D, 64MB SDRAM,33600 MODEM, 3.2GB HARDDISK, 4MB S3 Virge**
**1.Benim bilgisayarım nedense bana biraz yavaşmış gibi geliyor?!? (yani bayağı yavaşlıyor, ayrıca 4mb ekran kartı ile 640x480'lik quake i bile teklemeden oynatamıyorum niye?**
**2.Upgrade etmeyi düşünüyorum sence RAM i yükselteyim mi yoksa kalsın mı?**
**3.Hangi ISP'yi önerirsin, Superonline mı, Raksnet mi, Aidatanet mi, başkası mı?**
**4.Internet'te şu şekilde bedava adres bulabilir miyiz? Örnek: http://www.ka.com**

Selam kardeş,

1- Eğer sen o bilgisayarla Quake oynarken (hem de 3DFX ile) tekleme oluyorsa gerçekten bir sorun var demektir. Quake'i full install etmeyi dene. Min. install edilmişse CD'deki bir çizik yüzünden tekliyor olabilir.

2- Mainboard'un HX chipset değilse yükseltme. Çünkü Intel'in Pentium serisi (P II ler buna dahil değil) tüm chipsetlerinde (HX hariç) 64 MB üstü RAM'de hızlanmanın aksine yavaşlamalar görülüyor.

3- Superonline, süper kötü müşteri hizmetleri servisine rağman, hala ve inatla en hızlı ISP.

4- O senin dediğin domain name. Bedava bulman imkansız. Ancak senin sayfana hosting yapacak bir yer bulursun. Geniş liste Eylül Engin Abla yazısında olacak. Domain name için (.com veya .net gibi) iki sene için 100$ (inşallah yanlış hatırlamıyorum sanki bir ara 70$'a düştü gibi ama!) ödemen gerekiyor.

**Ablaların ablası, güzellerin güzeli Engin Ablam nasılsın iyimisin (klasik başlangıç). Ben derginizi 12. sayıdan beri alan ama gerçekten alan öyle başkaları gibi sonradan gelip eski sayılarını sonradan alıp ben şu sayıdan beri alıyorum diyenlerden değilim gerçektende size en başlardan beri destek verenlerdenim. Bilgisayarımın konfirügasyonu (böyle mi yazılıyor) Pentium 2-266, 64 SDRAM AWE 64 ses kartı, 32x Creative CDROM, 56k USR fax modem, 4.3gb Quantum harddisk, 4mb Diamond 3d 4000 AGP ekren kartı, Diamond Monster2 (evet yanlış okumadınız 2), hp 690c printer, mustek scan express 6000p 15 inch monitor (multimedia).**
**Sorularıma iznin olursa geçiyorum;**
**1- Bilgisayarımın şu an değiştirilmesi veya update edilmesi gereken parçası var mı?**
**2- Ben şu an babamın görevi nedeniyle Kıbrıs'tayım burada internet hatları boş fakat çok yavaş şimdiye kadar en fazla 28800 bağlanabildim böyle olunca 1.8mb'lik bir dosyayı ancak 30 dakikada çekebiliyorum. Peki ya Türkiyede hız durumu nasıl.**
**3- Yakında Bursaya taşınıyoruz Bursada bildiğin herhangi bir isp var mı? (telefonunuda yazarsan sevinirim)**
**4- Abla bilgisayarımda daha önce bir disket koyduğumda okuduktan sonra mouse kitleniyordu daha sonra farenin yerini değiştirdim (klavyenin yanındaki porta bağlıydı başka porta taktım). Bir süre sorun düzeldi ancak daha sonra daha da kötüleşti şimdi önce klavye sonra mouse kitleniyo acaba neden böyle oluyor?**
**Sorularım bu kadar? Sorularımı lütfen yayınla yayınlamassan yaz tatilinede girdik (kıbrısta 4 haziranda okullar kapandı) artık benden günde 20 e-mail alırsın.**
**Sevgilerimle Oğuz.**

Şirin yavrum Oğuz,

GameShow buralara geldiyse sen ve senin gibi gerçek okuyucalr sayesinde geldi. Sana ve senin gibi olan tüm sadık okuyuculara buradan teşekkür ediyorum. Müsadenle cevaplar [:)] :

1- Sen sanırım dayak istiyorsun. Şu anda bir ev kullanıcısının sahip olabileceği en iyi bilgisayara sahipsin. Hepsi iyi, hepsi güzel.

2- O hız 28800 bile degil. Ortalama bir hesapla 10.000. Yani saniyede 1Kb. Bu çok düşük bir hız. Buralarda bile durum daha iyi.

3- Superonline diyoruz sabahtan beri ama (ehehe).

4- Vallahi ben de Zeboş gibi "please more data" diyeceğim.

Balıkpazarı kapatmadan kaçıp gitmeli buralardan. Akşama ziyafet var. Buyrun gelin diyeceğim ama izdihamdan korkuyorum. Benden size giderayak tavsiyesi. Eylül sayısını kaçırmayın. Baştan aşağı süpriz bir sayı olacak. Kalın sağlıcakla...

**Tabelalardan okudum:**
*** Avukat Gönül İşler (gönül işlerine bakıyor sanırım!)**
*** Harbiye'de otobüs durağında yolun iki yanında karşılıklı: Dülükbaba köftecisi - Tılıkoğlu baklavacısı (tencere - kapak olayı)**

☒ENGİN "özgürlüğümüz yoksa yanlızlığımız mıdır" ABLA

Azargathe'yi öldürmem çok kolay olmuştu. Szass Tam tarafından Eltab'a kurban edilecekken kurtardığımız ve o zamandan beri benim dostum ve sırdaşım olan tatlı Azargathe. Yada benim onu çağırdığım adıyla Az'ar.

Benim o güzel bahar akşamı onu öldürmek için geldiğimi nereden bilebilirdiki. Evinin çatısına çıkmış gökyüzünde bir o yana bir bu yana hareket eden Selune'nun gözyaşlarını izliyordu. Ona seslendiğim zaman yüzündeki o gülümsemeyi hatırlıyorum. Beni tanıyınca damdan bir tüy gibi inip yanıma gelmişti. Ama ben içimden haykırıyordum. Hayır Azargathe gelme! Kaç kaç! Ben senin dostun olan Nierdre değilim. Nevron seni öldürmem için gönderdi beni. Hayır yaklaşma yaklaşma bana...

Az'ar büyük bir özlem ve sevinçle bana doğru koşmaya başlarken beynimde Nevron'un sesi yankılandı. "Şimdi Nierdre!"

Kollarını açmış bana hoşgeldin demek üzereyken sadece kollarımı ona sarılacakmış gibi açtım ve ağzımı açıp olanca gücümle bağırdım. Kollarımı ne kadar geniş açarsam büyünün alanı ve verdiği zararda o kadar artıyordu. Zavallı ve masum Az'ar... Kollarımı sonuna kadar açma sebebim sana özlemle sarılmak değildi.

Az'ar ne olduğunu anlamadan beş altı metre kadar geriye savrulmuş ve evinin duvarına çarpmıştı. Bu büyüyü yapmaktaki amacım üzerinde kendisini korumak için kullandığı bütün büyülü eşyaların kırılmasını sağlamaktı. Az'ar'ın en büyük hobisi yaşları en az bin yıl olan ve eski Netheril'den kalmış olan büyülü eşyaları kullanmaktı. Bunlar normalden çok daha narin olduklarından onları parçalamak benim için bir Doppleganger'ın şekil değiştirmesi kadar kolaydı. Üzerinde biraz oynama yaptığım "Dust Scream" büyüm bütün işi halletmişti.

Az'ar düştüğü yerden doğrulmaya çalıştığında vücudunun her yerinden mavi-yeşil ve mavi-beyaz ışıklar çıkmaya başladı. Sanki minik minik fireball'lar vücudunun çeşitli yerlerinde patlıyordu. Bunların ne olduğunu ikimizde biliyorduk. Az'ar'ın üzerinde ki tüm büyülü eşyalar parçalandıkları için içlerindeki tüm büyü enerjisini dışa vermeye başlamışlardı. Bu enerji maalesef belli bir hedefi yok etmek için gerçekten fazlaydı. Hatta çok yakınında durursam beni bile yok edebilirdi. Ama Nevron en başta buna karşı beni uyarmıştı. Vücudumu dolaylı yollardan yok etsem de kısa bir süre sonra tekrar ortaya çıkıyordum.

Ona toparlanması için fırsat vermedim. Veremedim... Az'ar acıdan bağırmaya başladığı zaman içimden bir parçanın koptuğunu hissettim. Kendi dostlarıma nasıl böyle bir şey yapabilirdim. Lanet olsun san Nevron! Seni öldüreceğim! Ne pahasına olursa oldun öldüreceğim.

Bu derin düşüncelere daldığım zaman Az'ar'ın parmağındaki yüzüğe uzanıp bir şeyler mırıldandığını fark etmedim. Üzerinde sağlam bir büyülü yüzük kalmıştı. Şükürler olsun...

Bir anda yüzükten çıkan yeşil bir ışık sol elinden başlıyarak Az'ar'ı kapladı ve birkaç saniye bile geçmeden beraber kayboldular. Az'ar kaçmayı başarmıştı! Şükürler olsun... Şükürler olsun... Belki gücünü topladıktan sonra bana yardıma gelebilirdi. Beni bu esaretten kurtarabilirdi...

Bu hayallerim çok kısa sürdü. Birkaç saniye sonra Az'ar karşımda tekrar belirdi. Yalnız vücudu tamamıyle transparan bir hal almıştı. Ağzı hareket ediyordu fakat dediklerini duyamıyordum. Az'ar'ın vücudu yavaş yavaş şekil değiştirmeye başlamıştı. Sanki vücudunu birşeyler çekiştirmeye başlamıştı. Kafası uzayıp kısalmaya, vücudu genişlemeye başlamıştı.

O an neler olduğunu anlamıştım. Az'ar'ın kullandığı "Ring Of Teleportation" büyüm sonucu biraz zarar görmüş fakat tamamıyla yok olmamıştı. Taki Az'ar onu benden kaçmak için kullanmaya kalkışana kadar. Şimdi gücünü kaybeden yüzük onu gitmek istediği yerle şu anki yer arasında çekiştiriyor ve onu yavaşça parçalıyordu.

Ah Az'ar sana hep bu antika yüzükleri kullanma dedim ama sen beni dinlemedin. Bir gün başına iş açıcaklarını söylemiştim ama bunun sebebinin ben olacağımı nereden bilebilirdim.

Düşüncelerime bir nokta koyamadan Az'ar'ı bu dünyadan ayıran perde yok oldu ve Az'ar çığlıklar atarak tanrısının yanına gitti...

Hepinizle tekrar bu sayfalarda buluşmak beni o kadar mutlu ediyorki anlatamam. Bu sayfayı hazırlamak artık benim için işten öte birşey (Magic sayfasının aksine). Her ay ilginç birşeyler yazmaya çalışmak, kitaplarımdan eski büyüler bulmak ve mektupları cavaplamak... İnanın çok zevkli.

Ağustos'a geldik ve inşallah tatilin hala keyfini çıkarabiliyorsunuzdur.

Siz bu satırları okurken ben inşallah Amerika'da olacağım. Bir kısmınızın sandığının aksine başkent'te malum bir bayanın kollarında olmayacağım. Ne de Fox Mulder ve Dana Scully ile X-Files'da araştırıyor olacağım. Yine tembelliğim yüzünden bu sene de Gen Con'a gidemiyorum ama size taze FRP haberleri ile gelmeyi kendime görev bilirim.

Geçen buluşmaya gelen herkese teşekkürler. Dergide geçirdiğim en güzel günlerden biriydi. Buradan herkesi selamlıyorum. Ağustos'a geldik ve inşallah tatilin hala keyfini çıkarabiliyorsunuzdur.

Geçen buluşmaya gelen herkese tekrar teşekkürler. Yeni arkadaşlarla tanıştık, bol bol FRP ve Magic muhabbeti yapıp ardından hepberaber Sihir Kafe'ye gittik (yoksa siz hala gitmedinizmi). Gelmeyenler çok şey kaçırıyorlar...

Geçen buluşmaya gelen herkese tekrar teşekkürler. Dergide geçirdiğim en güzel günlerden biriydi.

Tatilim sebebiyle Ağustos ayında buluşmamız yok. Birde 1 Ağustos - 7 Eylül arası gelen e-mail'lere de bu süre içinde cevap yazamıyacağım.

Geçen ay başladığım DarkSun'ın geçmişi hikayesinin ikinci kısmı ile yazıya giriş yapıyorum.

Rajaat hayat enerjisinin büyülerin kaynağı olduğunu öğrenmiş ve yaptığı deneylerle bu enerjinin en kolay çekilebileceği yerlerin bitkiler ve toprak olduğunu anlamıştı. Deneyleri sonucunda daha çok enerji barındıran belli bölgelerin olduğunu fark etmişti. Eğer böyle bir yer bulursa oranın enerjisini uzun zamandır hayalini kurduğu transformasyon büyüsünü yapmak için kullanacaktı.

Bu ilk büyücünün (The First Sorcerer) seyahatleri onu Jagged Cliffs denen sivri uçlu kayalıklardan oluşan uçurumlara getirdi. Rajaat burada kayadan duvarların serin gölgesinde, yeşil ağaçların arasında hiç dokunulmamış ve kirlenmemiş bir açıklık buldu. Mavi bir nehirde bu alanın tam ortasından geçiyor ve çevresindeki toprağa hayat veriyordu. Bu bölge tamamiyle yaşam enerjisi ile doluydu. Bu enerji o kadar fazlaydı ki Rajaat bu enerjinin ayaklarının altında attığını hissediyordu.

Rajaat burada tam olarak ikiyüz yıl kaldı. Bu süre boyunca bitkilerden çektiği enerji ile en fazla neler yapabileceğini araştırdı durdu. Günümüz Athas'ta hala kullanılan birçok büyü keşfetmiş olsada bitkilerden sağladığı enerji ona yetmiyordu. Rajaat daha fazla güç istiyordu. Ve bu gücü gezegenin kendisinde aramaya başladı...

Rajaat gezegenin, Athas'ın hayat kıvılcımından enerji çektiği zaman o kadar yoğun ve ham bir enerjiyle karşılaştıki neredeyse kendisini yok edicekti. Bu enerjiyi kontrol edemiyeceğini anlayınca bu hevesten vazgeçti ama bu çabaları yüzyıllardır barındığı bölgeyi yok etmiş ve o ormanlar ve nehirler gitmiş, yerlerine içinde yine Rajaat'ın deneyleri sonucu ortaya çıkan ucube yaratıkların yaşadığı bataklıklar kalmıştı.

Günümüzde bile Rajaat'ın burada yaptıkları hala etkisini göstermektedir. Athas'ın buradan sızan hayat enerjisi bataklıklara ve daha ileri bölgelere yayılmakta, buradaki bitkileri ve yaşayan hayvanları etkilemekte ve yepyeni korkunç yaratıklar ortaya çıkarmaktadır.

**The Sundering of the Paths:**

Rajaat yeni yarattığı bataklığı terk ettikten sonra orjinal araştırmasının kaynağına geri dönmeye karar verdi. İlham almak ve daha çok şeyi anlamak için eski *Nature Master*'ları tekrar incelemeye başladı. Maalesef *Yeşil Çağ*'ın halflingleri artık vahşi birer ırk haline gelmişlerdi ve o eski ihtişamlı günlerine ait sahip oldukları bilgiler folklor ve peri masalları haline gelmişti. Rajjat'ın bundan daha çok şeye ihtiyacı vardı ve bir yerden de başlamalıydı. Bütün kabileleri tek tek dolaşıp hepsinin hikaye ve törenleri inceleyip hepsi arasında ortak bir nokta buldu. Bu ipucu onu halfling gücünün son ayakta kaldığı yere götürdü. Burası hayatta kalan son Nature Master'ların ölmekte olan bir çağa karşı son savunmalarını yaptıkları yerdi. Burası *Pristine Tower*'dı.

Rajaat, Pristine Tower'da eski Nature Masterlar'ın neslinden olan halflinglerle karşılaştı. Atalarına göre çok güçsüz de olsalar Rajaat'ın aradığı bilginin anahtarına sahiptiler. Rajaat onlarla dost oldu, onlardan öğrendi ve kuleyi ele geçirip kendi amaçlarına kullanmak için değiştirdi.

Halflinglerin de yardımıyla kulenin tüm gizemlerini öğrenip büyüyü kontrol etme gücünü artıran Rajaat, bu bilgilerle iki çeşit büyü keşfetti- *Preserving Magic* ve *Defiling Magic* (DarkSun'da büyüler iki şekilde yapılabiliyor. Bildiğiniz gibi orada büyüleri yapmak için

gerekli olan enerji bitkilerden, topraklardan ve/veya yaşayan canlılardan alınıyor. Preserverlar büyü yapmak için bu gücü çekerlerken çok dikkatli olurlar. Bu çekilen güç eğer canlıya zarar vermeye başlarsa hemen güç alımını orada kesip büyülerini yaparlar. Defilerlar ise büyü enerjisini çekerken canlıları tamamıyle yok ederler. Böylece bir anda Preservarlardan daha çok büyü gücünü elde etmiş olurlar. Defilerlar, Preservarlara göre de daha çabuk level atlalar).

Bu iki büyü şeklindede uzman olan Rajaat, çoğu zaman Defiling büyüsünü tercih ediyordu çünkü bu yolla çok çok daha fazla enerjiye sahip oluyordu.

Rajaat çalışmalarını Psionic üzerindede yoğunlaştırmıştı ve bu gücünü büyü ile birleştirince çok daha güçlü oldu. Büyü ve Psionic gücünü birleştirip çalışmalara başlayıonca Rajaat bunlar sayesinde çok daha yüksek bir seviyede varolabileceğin anladı ve yapmak istediği transformasyon içinde ilk adımlarını atmış oldu...

Ayın mektubu ile mektup köşesine de şöyle bir zoom yapıyoruz. Bana mektup konusunda fikir verin. Her ay üç mektup mu cevaplama mı istersiniz yoksa iki mektup cevaplayıp geri kalan boş yeri büyüler, tanrılar ve büyülü eşyalarla mı doldurmamı istersiniz. Değişik dünyalara ait hikayeler bunlara dahil değil. Bu hikayeler artık her ay fiks olucak zaten.

**Ulu Bilge Nierdre,**

**Size -ne kadar acıdır ki- ölümü beklediğim mağaradan yazıyorum. Burada üçüncü uykusuz gecem az sonra bitecek. Evet tam üç gece evvel burada kıstırıldık. Ben, savaşçı dostlarım Peregrin, Lithanal, Dermond, Evador ve güzel cleric Elysen.**

**Burası Peregrin ve Dermond'un Al-mair'i bulmaya giderken kamp kurdukları yer. O zaman barbarların saldırısına uğramışlar ama onlardan kurtulmaları uzun olmamış. Şimdi ise Lord Horbyn Shrieklaughter'ın adamları ve fanatik elflerden kurulu ufak bir ordu mağaranın önünde. Peregrin aldığı bir ok yarası yüzünden baygın. Elysen onu iyileştirmeye çalışıyor. Lord'un adamları hepimizi istiyor. Elfler ise onlara ihanet eden Evador'u.Ama esas istenen elf kılıcı Al-mair. Elfler kılıcı kendi ırkları için istiyor ama her nasılsa Horby onları kandırmış. Buradan kurtulmak için sizin engin bilgilerinize ihtiyacımız var. İşte yardımınıza ihtiyacımız olan sorular:**

**1- Büyücü bir elf ne gibi bonuslar alır?**

**2- Drow'ların yaşayışı ve özellikleri hakkında bilgi?**

**3- Sizde roman yazıyormusunuz? (Saçmalamaya başladım...)**

**4- En sevdiğiniz büyü nedir? Benim "Fireball".**

**5- Büyüler nasıl research edilir?**

**6- DM Screen ne iş görür? (Önünü kapamaktan başka).**

**7- DM Guide, Players HB ve Monstrous Manual'dan sonra hangi kitap alınmalı?**

**8- Düşük seviye karakterlere oynatılabilecek bir boxed set?**

**9- Canavarların experience point'i gruba eşit olarak bölünerek mi dağıtılıyor?**

**Yardımlarınız için binlerce teşekkürler. Mystra sizi kutsasın.**

**Güney "Ak'shell" Soykan, Kırklareli**

**NIERDRE:** Çok geç kaldım! Çok geç! Bu mektup nasıl olmuşta büyü kitaplarım ve parşömenlerin arasında kalmış. Şu ana kadar o mağaradan kurtulamadıysanız hepiniz ölmüşsünüz demektir.

Mystra için söz veriyorum bir an önce mağaranın oraya gelip sizi bulacağım. Eğer ölmüşseniz hepinizi en güçlü büyülerle hayata döndürmeye çalışıcam, buna söz veriyorum. Bu arada Elysen'in Mystra veya Azuth cleric'i olma ihtimali var mıydı acaba? Specialist olursa daha verimli olur. Ehem ehem...

1- Büyücü bir elf maalesef hiç bir bonus almıyor. Ama burada büyük bir ama var, human veya diğer ırklardaki büyücüler büyü yapmak için büyü ağından enerji çekerken, elfler bu büyü ağının zaten bir parçası oldukları için büyü gücünü etraflarında hissederler. Bu özellik şu ana kadar hiçbir kural kitabında belirtilmemiş olsada böyle.

2- Önce Drowların +2 Dex, +1 Int, -1 Con ve -2 Charisma aldıklarını söylerekten başlıyorum. Aynı zamanda tüm drowlar günde bir kere Dancing Lights, Faerie Fire ve Darkness yapabilirler. 4. seviyeye ulaştıkları zaman Levitate, Detect Magic ve Know Alignment yapma gücü kazanıyorlar. Buna ilaveten Drow Priestleri Dispel Magic, Suggestion, Detect Lie ve Clairvoyance yapabiliyorlar.

Drow sosyetesi dişiler tarafından yönetilir. Sadece dişiler priest olabilirler ve elde ettikleri korkunç güçle tüm erkeklere hükmederler. Erkeklere savaşma ve büyü yapma güçleri oldukça önem verilir. Hiç bir dişi drow, bir erkeğin, değil kendisini tüm sosyeteyi yönetebilmekten aciz olduğunu düşünür. Bu yüzden yer yüzünde yaşayan ve erkekler! tarafından yönetilen toplulukları kendilerine bir tehdit unsuru olarak görmezler.

Tüm Drowların tek istedikleri daha fazla güçlenmektir. Bu yüzden önlerine gelen engeli yok etmekten hiç çekinmezler. Hatta bu onlar için acıkınca yemek yemek kadar doğal gelen bir olgudur. Her ne kadar Chaotic Evil'da olsalar kendilerine şehirler kurmuş ve çok Chaotic de olsa bir düzen kurup yaşamlarına devam etmişlerdir.

Drowlar yeryüzü yaratıklarından nefret ederler. Özellikle de Drowların tanrısı Lloth, bir zamanlar sevgilisi olduğı Corellon Larethian tarafından sürgün edildiği için binlerce yıldır çoçuklarına tüm elfleri gördükleri yerde öldürmelerini emreder.

Daha fazla bilgi için 10 adet Drizzt romanını okumanız size daha yardımcı olacaktır.

3- Böyle birşey hiç aklımdan geçmedi. Şu ana kadar yazdığım tek şey birkaç tane kısa hikaye.

4- Ay çok heyecanlandım. Sevdiğim o kadar çok büyü varki hangisini söylesem. Ben en iyisi sana her seviyeden en çok sevdiğim büyüyü söyleyeyim. 1- Sleep, 2- Gemidan's Paralytic Ray, 3- Fly, 4- Polymorph Self, 5- Ironguard, 6- Heal Self, 7- The Simbul's Spell Supremacy, 8- Spell Engine, 9- Shape Change

En sevdiğim cleric büyülerini de istermisin?

5- Research etmek istediğin büyüyü öncelikle DM'le konuşucaksın ve büyünün kaçıncı level olacağına karar vericeksiniz. Büyüyü research edeceğin hafta sayısı büyünün seviyesinin iki katı. Ondan sonra araştırmalara başlamak için bir labaratuvarın ve kütüphanen olmalı. Eğer bulunduğun yerde bir labaratuvar varsa orayı haftalığı 2d6x10 GP'ye kiralıyabilirsin. Eğer yoksa 1d6x1000 GP'ye kendine bir tane yapabilirsin. Bu lab.'ı kurunca artık iş kütüphaneye kalıyor. 1. seviye büyü research etmek için 2000 GP, 2. seviye için 4000 GP'lik bir kütüphane kurmalısın. Diğer seviye büyüler için sırayla 8000, 14000, 22000, 32000, 44000, 58000 ve 74000 GP'lik kütüphaneler kurmalısın.

Bunların hepsini kurunca işlemlere başlıyabilirsin. Birde haftalık malzeme ihtiyacın için her hafta 2d6*100 GP daha ödemen gerekiyor.

Yeni büyülerini bana da göndermeyi unutma.

6- DM Screen üzerinde Saving Throw'lar, Thaco'lar, Duvara tırmanma yüzdeleri, Critical hit ve bilimum tablolar var. Bunlar seni her oyuna bütün kural kitaplarını taşımaktan kurtarır. Aynı zamanda sıçrattığın mantı yemeğinin sosunun tüm kitap ve kağıtlara sıçramasını engelleyip hepsini kendi içine emer ve leke de bırakmaz. Vallaa...

7- Faiths&Avatars alın. Ondan sonra Combat&Tactics, Spells&Magic alabilirsiniz.

8- Düşük seviye karakterler için boxed set hiç yok. Ama Randal Morn serisi ve Marco Volo serileri düşük seviye oyuncular için üçer modülden oluşan maceralar var.

9- Evet. Eğer grubun savaşçısı bir yaratığı tek başına öldürmüşse o zaman o ekstaradan yaratığın HD'si x savaşçının seviyesi x 10 kadar daha exp. alır.

**Merhaba Muhammed,**

**Ben 25 yaşında, evli, bir evim olan bir kişiyim. Derginizi severek takip ediyorum. DM olmak istemeyen ama DM olan biriyim. Şimdi sorular:**

**1- Başka bir grupta oyuncuyum. Burda DM benden aşk iksiri istedi. Bende bir büyücüden istiyorum. O da git Mystra'dan al diyor. Nedir acep?**

**2- Lale Savaşçılarını acaba masaüstünde oynamanın bir yolu varmı?**

**3- Forgotten Realms'daki tanrıların isimleri nelerdir ve neler yaparlar?**

**4- Sence iyi bir**

**masaüstü grubunda kimler olmalı?**

**5- "Nierdre" ne demek?**

**6- Bilgisayarda hangi FRP ve RPG oynıyayım?**

**7- Bush çok kötü. Bizi bekle...**

**Sorularım bu kadar. Buranın sayfa sayısı bence * (*'ın yerinde on üzeri on üzeri yüz olmalı -Nierdre)**

**Saygılar.**

**Ozan "Ao" Türkyılmaz, İçerenköy, İstanbul**

**NIERDRE:** Amanın AO efendimiz gelmiş. Yüce AO sen yokken... Bi dakka. Hıı! Aaa Ozan selam naber? Şu an benim tanıdığım ikinci evli FRP'ci oluyorsun. Umarım eşinde FRP oynuyordur.

Üzülme DM olmak her zaman çok zevklidir. Bu arada kendine yeni bir grup kurmak istiyorsan bana acilen ama çok acil haber ver.

1- Şimdi bu iksir için senin önce bir Wizard/Sage bulman lazım. Ona durumunu anlatıcan ve o da sana yardımı kabul ederse seni iksirin malzemelerini bulmak için biryerlere gönderecek. Bu arada Wizard'ın iksirin formülünü bulması 1d3+1 hafta harcaması lazım. Eğer formül varsa sorun yok. Eğer elinde biraz örnek varsa süre yarılanıyor. Haftalık harcama 100 GP.

Malzemeler bulunduktan sonra 2-10 gün içinde iksir hazırlanabilir. Eğer iksir yapılırsa (bunun ihtimaleri DM kitabında var) senin borcun 1000-2000 arası falan olacaktır. Yani bu iksiri Mystra'dan almaktan daha kolay bu.

2- Lale Savaşçılarının masaüstü oyunu yok ama oyunu oynadıysan haritaları çizip, oyun kurallarını ezberleyip üzerlerinde biraz oynama yaparsan (AD&D'den farklı ne de olsa) oynatabilirsin.

3- Forgotten Realms'da yüz tane falan tanrı var. Bunlar FR Boxed Set'inin içinden çıkan kitapçıkların birinde çok az detaylı olarak anlatılmılardı ama her şeyi istiyorsa Monster Mythology, Faiths&Avatars ve Powers&Pantheons alman lazım.

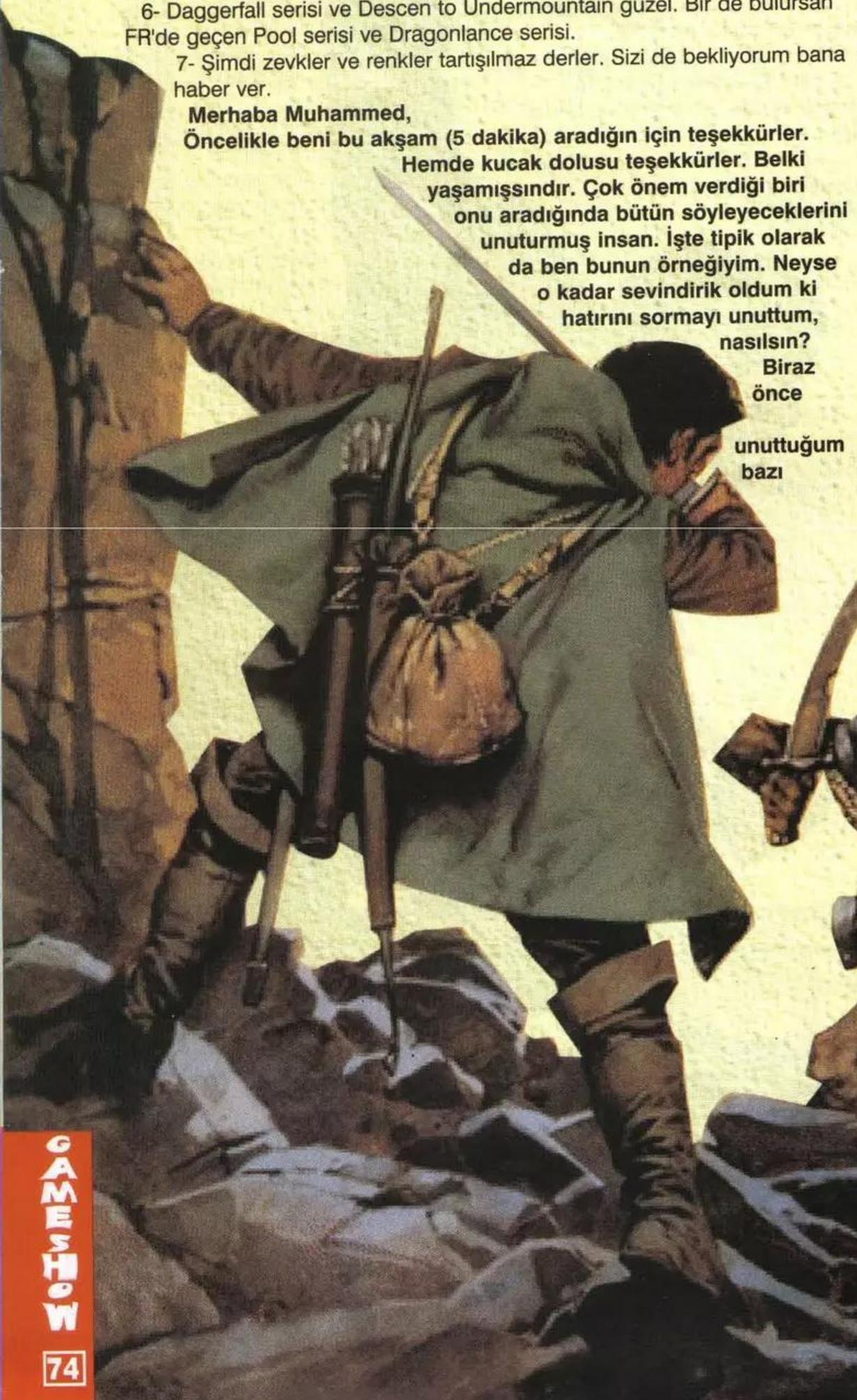
4- Benim için tam ideal bir grup yok ama en az bir Warrior ve bir Mage her zaman tercih ederim. Oyunu zevklendirir diye bir tane de Bard isterim ama olmazsa sorun değil. Cleric olmak isteyen insanlar azdır genelde. Eğer grupta cleric olmazsa grup onsuz zorlanır diye NPC cleric vermem gruba.

Bunların dışında oynayanların yaşlarının aynı olmasına dikkat ederim. Hepsinden önemlisi ise oyunda olanları, oyunda bırakabilen, gerçek hayatta olanları da orada bırakabilen oyuncular ararım. Bir aralar bu ilk sebepten dolayı az karın ağrısı çekmedimde.

5- Aradığınız numaraya ulaşılamıyor! Lütfen numarayı kontrol edip tekrar deneyiniz! Teşekkür ederiz!

6- Daggerfall serisi ve Descen to Undermountain güzel. Bir de bulursan FR'de geçen Pool serisi ve Dragonlance serisi.

7- Şimdi zevkler ve renkler tartışılmaz derler. Sizi de bekliyorum bana haber ver.



**Merhaba Muhammed,**

**Öncelikle beni bu akşam (5 dakika) aradığın için teşekkürler. Hemde kucak dolusu teşekkürler. Belki yaşamışsındır. Çok önem verdiği biri onu aradığında bütün söyleyeceklerini unuturmuş insan. İşte tipik olarak da ben bunun örneğiyim. Neyse o kadar sevindirik oldum ki hatırını sormayı unuttum, nasılsın? Biraz önce unuttuğum bazı şeyler olduğunu söylemiştim istersen şimdi onlara geçeyim.**

**1- "İz" adlı okul dergisinde FRP ile ilgili bir bölümüm var. A4 boyutunda olan dergide 2 sayfalık yerim var. Şu bizim dergideki yerimi seve seve sana bırakabilirim. Bir aceminin kalemine, yazısına göre seninki kuşkusuz daha iyidir. Ne dersin? Telefonum sende var ama kaybettiysen 372 75 05.**

**2- Düşündümde madem bu kadar DM sıkıntısı var? Ve DM bulan kişiler sevinç çığlıkları atıyorlarsa bir grup insan daha sevinecektir demektir.**

**3- Time Of Troubles'da istediğiniz şeyleri sorabilirsiniz demiştin. Elminster'ın hikayesini özetleyebilir misin?**

**4- TSR'nin 98 kataloğunu Hammer müzikten aldım ve CD Rom Core Rules diye birşey gördüm. Fiyatı MCR olarak verilmişti. Bu paketlerde Türkiye'de satılacak mı?**

**5- Monster Mythology gerçekten almaya değer mi?**

**6- Mystra diyorsun başka birşey demiyorsun. Tamam iyi tanrı. Wizardlara büyü yapma gücünü veren tanrı ama Cyric gibi tanrılarda var. Yani neden bunlardan bahsetmiyorsun.**

**En yakın zamanda görüşmek üzere.**

**Tolga Esen, Bostancı/Istanbul**

**NIERDRE:** Estağfurullah Tolga rica ederim. O kadar da büyütülecek birşey değil bu. Ben çok şükür iyiyim sağol. Sen geçen buluşmaya gelmiştin yanılmıyorsam. Yanılmıyorum di mi? Yanılmıyosun de.

1- Güzel teklifin için sağol Tolga ama sen dergide yazmaya devam et. Unutma ben bu dergide 3 yıl önce çalışmaya başladım. Ben de bir zamanlar acemiydim. Sende yazı yazdıkça zamanla hangi konulara ağırlık vermen gerektiğini falan daha iyi anlayıp daha tatmin edici yazılar yazmaya başlıyacaksın.

2- Öhö! Dediğini inan anlamadım. Eğer kastın yeni bir gruba DM'lik yapmaksa o zaman sana iyi şanslar. Telefon numaran yukarıda arayan olur inşallah.

3- Elminster ToT'dan dakikalar önce Mystra ile bağlantı kuruyor (daha doğrusu tam tersi) ve Mystra güçlerinin çoğunu güvende tutması için Elminster'a veriyor. Bu aşırı yükten dolayı Elminster hiç büyü yapamaz hale geliyor.

Bunu öğrenen Malaugrym'ler (Elminster'ın Demi Plane of Shadow'sa ki ezeli düşmanları) Elminster'ı öldürmek için harekete geçiyorlar. Seven Sisters'ın bir kaçının, The Rangers Three'nin ve tonlarca başka karakterin içinde olduğu bu hikaye Shadow of the Avatar serisi. Bulursan mutlaka al oku.

4- Bu CD Core Rules'un fiyatı ya 49 ya da 70 dolar civarında. Türkiye bayii'nin bunu da diğer mallarla getirmesi lazım sen yoklamaya devam et.

5- Bu soruyu geçen yıla kadar sorsan evet derdim. Bu sene Kasım ayında Faiths&Avatars serisinin üçüncü cildi olan Demihuman Deities çıkıcak. O kitap Monster Mythology'nin daha kapsamlı olacak onu bekle.

Bilmiyenler için ufak bir ekleme yapayım. Bu kitaplarda Elf, Dwarf, Gnoll,Orc, Goblin, Beholder ve diğer bilimum diğer ırkların tanrıları ve onların specialist priest&shamanlar'ının özellikleri var.

6- Benim karakterim Mystra specialist priest'i olduğu için biraz reklamını yapıyorum.

Diğer tanrılardan bahsetmiyorum çünkü bu köşeyi okuyanların %60'ından fazlası bu tanrıları biliyor + o kadar çok tanrı var ki her ay bir tanesini yazsam 10 yılda bitmez. Ama bu konusa ne yapmam gerektiğine dair fikirlere açığım.

**Serkan Ata...** Bana telefon numaranıda gönder köşede yayınlayayım. FRP için gerekli olan malzemeleri dergide reklamı olan yerlerden alabilirsin. İstanbul'da Gerekli Şeyler, Ankara'da Dragon Keep ve Oversoul vardı galiba yanılıyor olabilirim.

**Özgür "?" Duruer...** Sayfa sayısı çok şükür arttı artık. Chronicles romanlarını okudunmu bu arada?

**Utku "Bright light in the sky during the night" Tekener...** Türkçe fantazi romanı sadece yüzülerin efendisi var. FRP kataloğu da FRP malzemeleri satan yerlerde var. Eğer hiçbirinde kalmamışsa TSR'ye katalog istediğine dair bir e-mail at ama katalog başına 2.50 dolar posta parası vermen lazım.

**Tüm Ankaralılar...** Birisi bana Ankarada'ki tüm FRP dükkanlarının ad ve adresini gönderebilirmi? - Nierdre

**Eskişehir**'de FRP oynamak isteyenler 226 93 29'dan Mustafa Ardıç ile kontak kursunlar.

**İzmir,** Alsancak'ta FRP ile igilenenler Mehmet Erdem(12)'le 464 41 74'ten görüşsünler.

**Bandırma**'da FRP oynamak isteyenler Oğuz Pastırmacı(16) ile 0266 718 83 13'ten görüşsünler.

**Trabzon**'da FRP oynamak isteyenler Koray Duman(20)'a duman@zigana.ktu.edu.tr, bir email atsınlar.

Az daha unutuyordum. Shadow of the Avatar serisi, Harper 6 ve Spellfire romanlarımı kime verdiğimi hatırlamıyorum.

Star Trek Next Generation, DS9, ST Voyager ve X-Files seyredenler bana haber versinler lütfen.

Kendinize iyi bakın.

☒Muhammed "Nierdre" Dabiri

# MAGIC THE GATHERING

Tüm Planeswalkerlar, Düellonuza ara verip biraz bu tarafa bakın lütfen. Ah dikkatinizi çektim galiba. Teşekkür ederim! Şu ana kadar değişik türdeki manaları kullanmayı öğrendiğinizi biliyorum. Ama göz ardı ettiğiniz şeyler var. Ne mi? İzin verin de anlatayım.

Anlatacağım şey savaşlarınızda kullandığınız -şanssız- yaratıklarınız ile ilgili. Görerek veya dokunarak aranızda bir bağ, bir link kurduğunuz bu yaratıkları savaşlarınızda basit birer piyonmuş gibi kullanmayın. Hepsinin olmasada bir kısmının kendine has özellikleri var. Bunları şu ana kadar önemsemediğinizi biliyorum. Bunları ne kadar iyi bilirseniz onları kendi avantajınıza göre o kadar iyi kullanırınız. Hiçbir yaratığı küçük veya güçsüz diye gözardı etmeyin. Dominaria'nın efsanevi kahramanı Gull ve ordusunu unutmayın...

Sıcak bir Temmuz akşamı... Salondaki yemek masasında oturmuş, karşımdaki üç oyuncunun bu el hangi büyüleri yapıp bana saldırıcaklarını düşünüyorum. Kolamdan bir yudum alıyorum ve sıranın bana gelmesini bekliyorum. Saat daha erken. Sabahın ikisi. Günlerdir süren aralıksız Magic karnavalımızın güzel günlerinden biri bugün. Yalnız tek bir fark var. O da tarih. Tarih Temmuz 1997. Yani bir yıl önce. Geçen sene bu aylarda neler yaptığımın çok açık bir anlatımı üstteki satırlar. Ama şimdi magic oynamak için içimdeki enerji ve heves bitmiş... Dağılmış kartlarımı toplamaktan bile aciz bir şekilde kartlarımı listeleyip satın almak isteyenlere göndermek üzere çabalıyorum.

Sizin keyifler nasıl bakalım? Exodus'un çıkışı sizi sevindirmiştir umarım. Ben şahsen tüm seriden sadece birkaç kart beğendim. Bir çok kartın güçlü olduğu tartışılmaz bir gerçek ama benim ilgimi çeken normal Magic çizgisini takip etmeyen kartlar. Fırsat olursa bir kaç tane de booster alırım herhalde ama o kadar. Şimdi gelelim yaratıkların özelliklerine.

**Flying:** Bu özelliğe sahip yaratıklar uçabilirler. Daha doğrusu uçarlar hiç yere indiklerini görmedim. Normalde yerden saldıran yaratıkları sadece yerde olan yaratıklar veya uçan yaratıklar blok edebilirken, uçan yaratıkları sadece uçan yaratıklar blok edebilir.

**First Strike:** Bu özellik yaratıklara savaş sırasında ilk zararı onların vermesini sağlar.

Normalde iki yaratık kapıştığı zaman bu yaratıklar birbirlerine aynı anda zarar verirler. Örneğin çarpışan 6/1'lik ve 1/1'lik iki yaratık düşünün. Bunlar birbirlerine girdikleri zaman birincisi ikinciye 6, ikincide birinciye 1 vurur ve ikiside ölürler. Ama ufak bir hokus pokusla bu 1/1'lik yaratığa First Strike verirsek bu ikisi yine kapıştığı zaman 1/1'lik önce zararını verir. Eğer karşısındaki hala sağsa, ki bu örnekte sağ olamaz, o zaman zarar verme sırası ona gelir.

**Banding:** Bu özellik "anca beraber kanca beraber" özelliğidir diyebiliriz. Biraz karışık bir özellik olduğu için örnekle açıklıyorum.

Normalde bir veya daha çok yaratıkla karşı oyuncuya saldırdığınızda onun blok eden yaratıklarına zararı siz dağıtırsınız. Örneğin ben 4/4'lük bir yaratıkla saldırıyorum ve karşı oyuncu onu iki tane 2/2'lik yaratıkla tutuyor. Onlar benim yaratığa 4 vurup öldürüyor. Bende onlara 4 vuruyorum ama bu 4 zararı istediğim gibi dağıtabilirim. Bu durumda 2 birine, 2 de diğerine vuruyorum ikisinide yok ediyorum ama bu blok eden yaratıklardan en az birisinin Banding özelliği olsaydı o zaman çok şey değişirdi. Onların bu özelliği benim 4 zararı istediğim gibi dağıtmamı engelliyor. Bu 4 zararı bu sefer saldırdığım oyuncu dağıtıyor. O da tüm 4 zararı yaratıklardan birine vererek diğerinin hayatta kalmasını sağlıyor. Bu durum onlar bana saldırsalardı da aynı olacaktı. Ben 4/4'lük yaratığımla blok edecektim ve o da tüm bu zararı bir yaratığına vericekti.

Diğer özellikler ise; Banding'i olan bir yaratık istediği sayıda başka yaratıkla birleşebilir ama burada tek koşul bunların hepsinin de Banding özelliğine sahip olmasıdır. Eğer Banding'i olan bir yaratık bu özelliğe sahip olmayan bir yaratık ile birleşicekse o zaman sadece bir tane yaratık ile birleşebilir.

Birde hem First Strike hem de Banding özelliği olan bir yaratığı sadece Banding'i olan bir yaratık ile birleştirirseniz bu yaratıklardan First Stike özelliği olan bu özelliğini kaybeder. Eğer birleşen iki veya daha çok yaratığın hepsinde aynı özellik varsa, o güçlerini korurlar.

**Landwalk:** Bazı yaratılar saldırdıkları zaman blok edilemezler. Bunlar Landwalk'u olan yaratıklardır.

Bunlar kartın üzerinde swampwalk, islandwalk gibi yazılırlar.

Mesela Swampwalk özelliği olan 3/3'lük Moor Fiend yaratığı ile saldırdığımı düşünün. Eğer karşı oyunuda bir tane bile swamp varsa o zaman lay lay lom. Benim Moor Fiend bataklıkların içinden geçerek karşı tarafa şak diye 3 vurur. Ama bu Moor Fiend Snow-Covered Swampler'den geçemez. Bu bütün Landwalk çeşitleri için aynıdır.

Islanwalk, Mountainwalk, ***walk özelliğine sahip yaratıklar sadece ısland, mountain ve *** landlerinden serbest geçip saldırabilirler. Snow Covered Island, Snow Covered Mountain veya Snow Covered ***lar'dan geçemezler.

Ama, Snow Covered Islandwalk, Snow Covered Mountain veya Snow Covered *** özelliğine sahip tüm yaratılar her iki tip land'den geçip saldırabilirler.

Son bir hatırlatma da, bir landwalk özelliğine sahip bir yaratığı aynı landwalk özelliğine sahip başka bir yaratıkla blok edemezsiniz. Hayır bataklıkta veya dağların gizli oyuklarında karşılaşıp birbirlerini doğramış olamazlar.

**Landhome:** Bu özelliğe sahip yaratıklar sadece karşı oyuncuda ***land'i varsa saldırabilirler. Yani Islandhome özelliği olan bir yaratık eğer karşı tarafta bir ısland varsa saldırabilir. Dikkat edin sadece saldırabilir diyorum blok edilemez değil.

**Trample:** Trample ezip geçme özelliği.

Şimdi ben 5/4 trample bir yaratıkla saldırıyorum ve beni 2/3 bir yaratık blok ediyor. Normalde bu savaş sonunda 2/3'lük yaratık ölür ve savaş biter.

Yine ufak bir hokus pokusla 5/4 yaratığa Trample özelliği verdiğimizi düşünelim. O zaman benim yaratık yine 5 vuruyor ama blok eden yaratığı öldürmek için 3 zarar yetiyor. 2 zarar boşa gidiyor gibi gözüksede Trample özelliği bu 2 zararın arka tarafa geçerek karşı oyuncuya zarar vermesini sağlıyor.

Eğer bir savaşta bir sürü değişik özellikli yaratıklar savaşıyorsa, zararların verilmesi kısmında Trample zararı en son hesaplanır.

**Phasing:** Phasing özelliği yaratıların veya bazı durumlarda artifact veya landlerin oyunu terk edip bir sonraki el geri gelmesini sağlar.

Phasing'i olan bir yaratık oyunu Phase ederek terk ettiği zaman üzerindeki counter ve enchantmentlar'da onunla beraber oyunu bir sonraki tura kadar terk eder. Eğer Phase eden bir yaratık ise aldığı tüm zararlar da silinir.

Tur sonunda Phase edip oyunu terk eden bir kart aynı oyuncunun bir sonraki turunda, Untap fazının başında oyuna geri gelir.

**Regeneration:** Regeneration özelliği olan yaratıklar savaşlarda veya herhangi başka bir sepeble ölücek olurlarsa Regeneratıon Cost'u ödenerek hayata geri getirilebilirler.

Dikkat edin savaşlar dışında büyülerle Destroy olmuş Regeneration özelliği olan yaratıklar Regenerate edilemezken, Bury olmuş olanlar edilebilirler.

**Shadow:** Bu ballı özelliğe sahip yaratıklar sadece yine bu özelliğe sahip yaratıkları blok edebilir veya yine bu özelliğe sahip yaratıklar tarafından blok edilebilirler.

Flying'den sonra en kolay yaratık özelliği olsa gerek.

**Flanking:** Flanking özelliği olan yaratıklar saldırdıkları zaman kendilerini blok eden yaratıklara -1/-1 verirler, yani power ve toughnesslar'ını 1 düşürürler.

Bu penaltı blok eden yaratığın da Flanking'i varsa ortaya çıkmaz.

Protection from ***: Bu özelliğe sahip yaratıklar *** yerde yazılı renkten tüm kartlara karşı korunurlar. Burada *** Red, Black veya herhangi bir renk olabilir.

Bu durumda Protection From Red'i olan bir yaratığa hiçbir şekilde kırmızı bir büyü hedefliyemezsiniz. Aynı zamanda bu yaratık saldırırsa onu kırmızı bir yaratıkla blok dahi edemezsiniz. Ama siz ona kırmızı bir yaratıkla saldırırsanız o sizi bu yaratıkla blok edebilir ve hiç zarar almaz.

**Rampage:** Rampage özelliği olan yaratıkların bu özelliğinin hemen yanında bir sayı vardır.

Rampage özelliği olan ve saldıran bir yaratık, kendisini blok etmeye çalışan bir'in üzerindeki her yaratık için Power ve Toughness'ına bu sayı kadar bonus alır.

Mesela Rampage 2 özelliği olan 2/3'lük bir yaratığım olduğunu düşünün. Şimdi bu yaratıkla saldırıyorum. Beni bir yaratık blok ederse 2/3, iki yaratık blok ederse 4/5 (2/3+2/2)veya üç yaratık blok ederse 6/7 oluyorum.

Yaratık özelliklerini de böylece geride bırakmış olduk.

Bu ayı da noktalamadan önce size okuyacak birkaç Magic romanı tavsiye etmek istiyorum. Arena (basılmış ilk magic romanı ve harbi güzel) ve üçlü bir roman serisi olan Whispering Woods, Shattered Chains ve Final Sacrifice (ilk roman sizi sıkabilir ama serinin gerisi güzel)

Bunu biliyormuydunuz... Shahrazad kartının Richard Garfield tarafından karısı için yapıldığını ve şu ana kadar çıkmış tüm kartlar arasında Magic oyununun bir fantaziden öte, bir kart oyunu olduğunu yazan tek kart olduğunu...

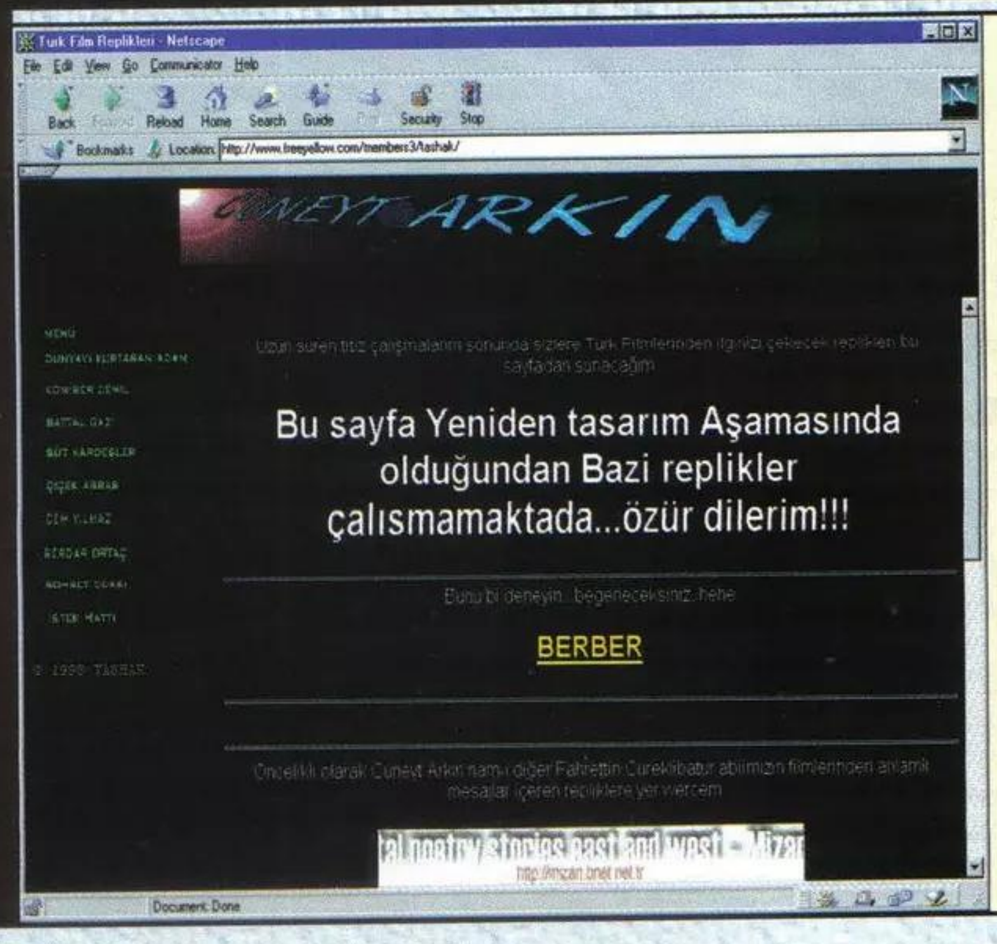
☒Muhammed "Nierdre" Dabiri

# ar@rım

***E-MAIL TO:***
*Subject: Internet üzerine...(Lütfen oku ve yayinla!)*
*From: "Ozan Örmeci" <naumoski@free.efes.net.tr>*
*To: timur@gsmnet.com*
**Merhabalar Sevgili Timur abi;**
**Yazılarını büyük bir dikkatle takip etmeme ve hiçbir sayıyı kaçırmama rağmen bu sana ilk mailim. Öncelikle çok az da olsa İnternet'e yer ayırdığınız için sizlere teşekkür ederim. Umarım ilerleyen günlerde İnternet'le ilgili sayfa sayısında artış yaparsınız. Neyse gelelim değinmek istediğim konulara:**
**1-)Heralde İnternet'le ilgili en çok konuşulan konu hangi ISS'in daha hızlı olduğudur. Ben yaklaşık 1,5 yıldır İnternet'e bağlıyım. Raksnet, Türknet, Superonline ve son olarak Izmir 9 Eylül Üniversitesi'nden (kordon.deu.edu.tr) bağlandım. Senin bu konudaki görüşlerini de dikkatle takip ediyorum. Oluşturduğun en hızlı ilk 5'te Türknet yoktu bilmiyorum ama arkadaşımda Escortnet var ve çocukta İnternet'e bağlanma fobisi oluştu. Türknet'in Escortnet'ten hızlı olduğu çok açık bence ayrıca hizmet ve servis olarak da oldukça kaliteli. Sence Türknet'in ilk 5'te şansı yok mu? Superonline ise abartıldığı kadar iyi değil; son zamanlarda yavaşlamaya başladı sanki. Son bağlandığım 9 Eylül'den çok memnunum. Izmir'de oturanlara tavsiye ederim; hiç sorun yaşamıyorum.**
**2-)Free homepage veren adresleri yayınladığın için çok teşekkür ederim. Birkaç ekleme yapayım:**
**http://expage.com**
**http://www.freeyellow.com**
**Diger hepsini yayınlamıştınız zaten...**
**3-)Html dilini 2-3 aylık uzun bir çalışma sonrası öğrendim yani elmam kızardı. Angelfire'dan html dilini kullanarak bir homepage yaptım. Free Web Page veren yerlere ve MP3 download adreslerine ulaşma; ayrıca Winamp1.8 ve ICQ 98 gibi yararlı programları download etme imkanı var. Kendimle ilgili bir bölümde mevcut isteyen bakabilir:**
***http://www.angelfire.com/ak/Amokachi/index.html***
**4-)MP 3 demişken biraz da işin üstadı olarak senden mp3 adresleri isteyelim.**
**5-)Sana bir soru: Homepage'imin reklamını yapabileceğim yerler var mı? Ayrıca http://arabul.dominet.com.tr/ dışında hiçbir search adresi ADD URL'den sayfamı kabul etmedi ne yapmalıyım yine mi deneyeyim?**
**6-)Nuke'den kurtulduk anti-nuke aldık derken bir de mail bomber belası çıktı. Allahtan bende edindim hemen bir tane artık kimse yan gözle bakamıyor. Sorum ise Kanal D'ye 1 milyon tane "En büyük Show Tv" diye mail göndersem ve bunu mail bomberın yardımıyla Show Tv'nin e-mailinden geliyormuş gibi göstersem; bu olayı benim yaptığım anlaşılır mı?**
**7-)Sizin Gameshow'un web sitesi oldukça güzel kim hazırladı acaba? Ve şu anket sorularını artık değiştirseniz diyorum!**
**8-)ICQ programı oldukça güzel ve çok işime yarıyor ama yakında ücretli olcakmış gibi birşeyler duydum doğru mu?**
**9-)Internet Phone 4.0 adlı programla insanlarla sesli olarak konuşabiliyorum ama ses bazen kesik kesik geliyor nedeni bağlantı hızı mı?**
**10-)ICQ , Pirch ya da Mirc'den dosya yollarken dosyanın gitme hızını yollayanın mı ; yoksa alanın mı bağlantı hızı belirler?**
**11-) Isteyen arkadaşlara nuke den korunmak için program yollarım..**
**Timur çok sağol.. Biraz fazla soru oldu ama umarım seni sıkmam. Görüşmek üzere...**
Selamlar,
1- Bence Turnet in de diğerlerinin de şansı var, neden olmasın. Bir kere Superonline diye veya büyük diğer kuruluşlar diye tutturmanın bir anlamı yok, mesela Amerika da da böyle büyük kuruluşlar var, America Online var, MCI var, AT&T var. Bunların dışında benim oturduğum Bay Area denen yerde de binlerce, (attım tabii) yüzlerce, (yine attım) onlarca ISP var ama lokal ISP ler bunlar. İster inan ister inanma, hizları daha iyi çünkü diğer büyük firmalar gibi yük yok üzerlerinde, önemli olan hız ise belki de popüler olmayan firmalar daha iyi, bu birinci avantaj, ikincisi ise tekelin ortadan kalkması, bu da çok önemli.
2-Eklemelerin için sağol, elimizden geleni yapıyoruz.
3-Evet, hür bir dünya bu, isteyen bakabilir, sebil saldırın anasını satayım.
4-Estafurullah o senin ustadlığın... Dur bakam, eski günleri karıştıram... Simdi ben o işleri bırakalı oldu bayağı ama elimden geleni yapam...
http://www.nat.bg/~bandit/moremp3s.htm
http://altavista.digital.com/cgi-bin/query?pg=q&kl=XX&q=%22MP3+links%22
http://www.zolex.com Zolex Power
Şu bir iki yere bakın bakalım neler bulacaksınız. Yani benim tecrüblerime göre zaten genelde iyi yani baba yerler hep down olur.... En guzeli IRC den #MP3 odasını takip etmek.
5- Sayfanı aşağıdaki linkleri takip ederek kaydettirebilirsin arama motorlarına.
http://www.infoseek.com/Help?sv=IS&lk=noframes&pg=meta_tag.html : Infoseek in sitenizi arama motorlarina katydettirmek için yapmanız gerekenler ile ilgili bir sayfa.
http://www.addurl.com Bedava motorlara kaydettirme
http://www.freelinks.com Web sitesi promosyonu
http://www.submit-it.com Bedava ve ücretli kaydettirme
http://www.register-it.com Yukarıdaki gibi
6-Internet e bağlandığın anda sana bir IP atanır, bu IP bağlantın kesildiği anda gider ama izi sürülemez anlamında değildir, TR bu işler için ideal bir yer, Amerika da büyük cezası var Spam denen olayın.
Bence yapabilirsin ama birden fazla program ile SMTP server kullan yoksa 1 milyon email bir gün falan sürer herhalde. Mail bomb icin 7th Sphere bayağı hoşuma gitmişti hani şu IRC programı olan.
7-Ben hazırlamıştım ama vefat etti...
8-Evet ama ne kadar yakın... İsrailli bir firma bu ICQ işini yapan ve Amerika Online satın aldı bu firmayı geçenlerde. AOL boku bokuna almaz herhalde di mi?
9-Valla o konuda ben Netmeeting kullanıyorum ve Emin'in keşfi sayesinde çok da güzel konuşuyoruz, o da telsiz gibi konuşmak ve konuşmaz iken Mikrofonu programdan kapamak.
10-Senin yollama hızını belirler. Buna Upload hızı denir ve download hızından genelde hep daha yavaştır.
11-Olsun

Timur Çataklı

# http://www.freeyellow.com/members3/tashak/




Bu web sitesine nasıl oldu hatırlamıyorum ama birisinin tavsiyesi üzerine uğradım ve uğradıktan sonra da müptelası oldum. Türk siteleri içinde şu ana kadar gördüğüm en özgün çalışma bence, içerik açısından 10 üzerinden 10. veriyorum. Site de genelde ses dosyaları var, Cüneyt Arkın ağırlıklı olmak üzere mavra içeren bir çok konu başlığı sitenin ana konusu. Cem Yilmaz, Serdar Ortaç, Kemal Sunal, Şener Şen den oluşan bir arşiv sizleri beklemekte bu sitede.
İsterseniz Istek Hattından istekte de bulunabilirsiniz.
Serkan adlı bir arkadaşın kontrolu altında her şey, benim bildiğim kadar yani. Şu aralar Cüneyt Arkın afişleri toplayarak hoş bir arşiv yapma planları var, ilgilenenler siteden gerekli açıklamaları bulabilirler. Sitenin günlük aldığı HIT sayısı tahminlerime göre oldukça yüksek. Iki üç ay içinde 16.500 kişi ziyaret etmiş siteyi... Size de tavsiye ederim.
Mavra dolu bir site, kısacası...
En kısa zamanda kendi domain adına sahip olması dileği ile...

# ALL GAME SITES

http://www.3dgamers.com: 3D Gamers
http://www.3do.com: 3DO Co.
http://www.7thlevel.com: 7th Level
http://www.acclaimsports.com: Acclaim Sports
http://www.acclaimnation.com: Acclaimnation
http://www.accolade.com: Accolade
http://www.activision.com: Activision
http://www.adrenalin.com: Adrenalin
http://www.avault.com: Adrenaline Vault
http://www.afn.org: AFN
http://www.aim4game.com: Aim 4 Game
http://www.aliencabal.com: Alien Cabal
http://www.alienrampage.com: Alien Rampage
http://www.allgames.com: All Games Network
http://www.ambrosiasw.com: Ambrosia Software
http://www.annihilated.com: Annihilated
http://www.apogee1.com: Apogee
http://www.armageddon-gaming.com: Armageddon
http://atf.stomped.com: ATF Combat Zone
http://www.atomic.com: Atomic Games
http://www.atomicgames.com: Atomic Games
http://www.bajan.org: Bajan
http://www.baldies.com: Baldies
http://www.battle.net: Battle.net
http://www.bangg.org: Bay Area Net Gaming
http://www.beastwars.com: Beast Wars
http://www.blacksun1.com: Black Sun
http://www.blade-runner.com: Blade Runner
http://www.blankgaming.com: Blank Gaming
http://www.blizzard.com: Blizzard
http://www.blood.com: Blood
http://www.broderbund.com: Broderbund
http://www.bullfrog.co.uk: Bullfrog
http://www.cnet.com/Gamecenter: C|Net Gamecenter
http://www.capcom.com: Capcom
http://capsoftware.com: Capstone Software
http://www.carmageddon.com: Carmageddon
http://www.cgames.com: Castle Games
http://www.castleinfinity.com: Castle Infinity
http://www.chasm3d.com: Chasm
http://www.chasmaction.com: Chasm
http://www.cheaters.galstar.com: Cheaters Domain
http://www.cheatersdomain.com: Cheaters Domain
http://www.cheatersguild.com: Cheater's Guild
http://www.thecheatersguild.com: Cheater's Guild
http://www.captainclaw.com: Claw
http://www,combatsim.com: Combat Sim
http://compuflight.com: CompuFlight.com
http://www.cdmag.com: Computer Games Strategy
http://www.compsportsedge.com: Computer Sports
http://www.conquestearth.com: Conquest Earth
http://www.cosmic3.com: Cosmic 3
http://www.cyan.com: Cyan
http://www.cyberflix.com: Cyber Flix
http://www.darkcolony.com: Dark Colony
http://www.darkearth.com: Dark Earth
http://www.demoland.com: Demoland
http://www.diamond-mind.com: Diamond Mind Baseball
http://www.discountgames.com: Discount Games Co
http://www.dogsofwar.com: Dogs of War
http://www.download.com: Download.Com
http://www.dragonplay.com: Dragon Play
http://www.dreamworksgames.com: DreamWorks
http://www.dungeon-crawl.com: Dungeon Crawl
http://www.e3central.com: E3 Central
http://www.e3daily.com: E3 Show Daily
http://www.e3.net: E3.Net
http://www.easports.com: EA Sports
http://www.edugames.com: EdUGames
http://www.eidosinteractive.com: Eidos
http://www.electricgames.com: Electric Games
http://www.ea.com: Electronic Arts
http://www.ebworld.com: Electronics Boutique
http://www.epicgames.com: Epic Games
http://www.esdgames.com: ESD Games
http://www.exscape.com: eXscape
http://www.fairgame.org: Fair Game
http://www.fighter-edge.com: Fighters Edge
http://www.filez.com: Filez
http://www.filezone.com: FileZone
http://www.fltsim.com: Flight Sim
http://www.flightsim.co.uk: Flight Sim Europe
http://www.flightsim.com: FlightSim.Com
http://www.frogger.com: Frogger
http://www.galileogames.com: Galileo Games
http://www.galoob.com: Galoob
http://www.gamebriefs.com: Game Briefs
http://www.gamecenter.com: Game Center.Com
http://www.gamedemo.com: Game Demo Depot
http://www.cgdc.com: Game Developers Conference
http://www.gamedude.com: Game Dude
http://www.gamefactory.com: Game Factory
http://www.gamefan.com: Game Fan
http://www.gamegirlz.com: Game Girlz.com
http://www.gamehead.com: Game Head
http://www.gamehut.com: Game Hut
http://www.gameinformer.com: Game Informer
http://www.gamekeeper.com: Game Keeper
http://www.gamekids.com: Game Kids
http://www.gamelair.com: Game Lair
http://www.game-land.com: Game Land
http://www.gamelands.com: Game Land
http://www.gamelovers.com: Game Lovers
http://www.gamemenu.com: Game Menu
http://www.gamenexus.com: Game Nexus
http://www.gameofthemonth.com: Game of the Month
http://www.game-over.co.uk: Game Over
http://www.gameoverview.com: Game OveRview
http://www.gamepen.com: Game Pen
http://www.gameplayers.com: Game Players
http://www.gamepoint.com: Game Point
http://www.gamepower.com: Game Power
http://www.gamepreserve.com: Game Preserve
http://www.gamepro.com: Game Pro Magazine
http://www.gamequest.com: Game Quest
http://www.gamerealms.com: Game Realms
http://www.game-revolution.com: Game Revolution
http://www.gameshark.com: Game Shark
http://www.gameslice.com: Game Slice Weekly
http://www.gamesource.com: Game Source
http://www.gamespot.com.au: Game Spot
http://www.gamespot.com: Game Spot
http://www.gamestar.net: Game Star
http://www.gamesync.com: Game Sync
http://www.gametek.com: Game Tek
http://www.gametemple.com: Game Temple
http://www.gtonline.com: Game Town
http://www.gamewar.com: Game War
http://www.gamewatcher.com: Game Watcher
http://www.thegw.com: Game Web
http://www.gameweek.com: Game Week
http://www.gamewinners.com: Game Winners
http://www.gamex.net: Game X-treme
http://www.gamezilla.com: Game Zilla
http://www.gamezone.com: Game Zone
http://www.gameaholic.com: Gameaholic
http://gamenet.ie: Gamenet
http://www.gamerzone.com: Gamer Zone
http://www.gamers.com: Gamers
http://www.gagames.com: Gamer's Alliance
http://www.gamersinn.com: Gamer's Inn
http://glxtreme.com: Gamers Link
http://www.gamersp.com: Gamers' Paradise
http://www.gamers.org: Gamers.org
http://www.gamesdomain.co.uk: Games Domain
http://www.gamesdomain.com: Games Domain
http://www.gamesfirst.com: Games First!
http://www.games4less.com: Games For Less
http://www.gamesmania.com: Games Mania
http://www.gamesmansion.co.uk: Games Mansion
http://www.gamesonline.com: Games On Line
http://www.games-online.com: Games On Line
http://www.gamesroyale.com: Games Royale
http://www.gamesetc.org: Games Tec
http://www.gamesupdate.com: Games Update
http://www.games-workshop.com: Games Workshop
http://thegw.com: GameWeb
http://www.gaming-enthusiast.com: Gaming Ent.
http://www.gamingplanet.com: Gaming Planet
http://www.gatorgames.com: Gator Games
http://www.gemstone.com: Gemstone III
http://www.gfiles.com: G-Files
http://www.goldengategame.com: Golden Gate
http://www.grandcouncil.com: Grand Council
http://www.gzone.com: Graphix Zone
http://www.gtgames.com: GT Games
http://www.im.gte.com: GTE Entertainment
http://www.happypuppy.com: Happy Puppy
http://www.hasbro.com: Hasbro
http://www.headbone.com: Head Bone
http://www.homerunderby.com: Home Run Derby
http://www.hotgames.com: Hot Games
http://www.hotrodgames.com: Hot Rod Games
http://www.humancode.com: Human Code
http://www.hyperactive.com: hyper@ctive
http://www.imagicgames.com: I Magic
http://www.imaginegames.com: Imagine Games
http://www.imagine-inc.com: Imagine Publishing
http://www.imotion.com: I-Motion
http://www.imperialism.com: Imperialism
http://www.irealms.com: Infinite Realms
http://www.imgmagazine.com: Inside Mac Games
http://www.icigames.com: Interactive Creations
http://www.imagicgames.com: Interactive Magic
http://www.interplay.com: Interplay
http://www.iomega.com: Iomega
http://www.joyshtick.com: Joyshtick
http://www.kenocasino.com: Keno Casino
http://www.kidsoft.com: Kid Soft
http://www.kidsworld.com: Kids' World
http://www.king-cobra.com: King Cobra's Domain
http://www.kinglink.com: King Link
http://www.konami.com: Konami
http://www.lucasarts.com: LucasArts
http://www.macaddict.com: Mac Addict
http://www.macplay.com: Mac Play
http://www.macworks.com: Mac Works
http://www.macworld.com: Mac World
http://www.macledge.com: Macintosh Ledge
http://www.marathon.org: Marathon Central
http://www.mazemaster.com: Mazemaster
http://www,microwings.com: Microwings
http://www.mplayer.com: Mplayer
http://www.mudconnect.com: Mud Connector
http://www.mudforums.com: Mud Forums
http://www.mpgn.com: Multi-Player Net
http://www.n64-universe.com: N64 Universe
http://www.n64.com: N64.com
http://www.netgames.org: Net Games
http://www.netcombat.com: Netcombat.com
http://www.neverhood.com: Neverhood
http://www.next-generation.com: Next Generation
http://www.nintendo.co.jp: Nintendo
http://www.nintendo.com: Nintendo
http://www.world-of-nintendo.com: Nintendo
http://www.n64bolt.com: Nintendo 64 Bolt
http://www.ogr.com: Online Gaming Review
http://www.pcgame.com: PC Game
http://www.pcgr.com: PC Game Review
http://www.pcgame.com: PC Game.com
http://www.pcgamer.com: PC Gamer
http://www.pcgamesmag.com: PC Games
http://www.pcgaming.com: PC Gaming.com
http://www.pcme.com: PC Multimedia
http://www.planetquake.com: Planet Quake
http://www.plug-play.com: Plug & Play
http://www.preystation.com: Preystation
http://www.psygnosis.com: Psygnosis
http://www.pyst.com: Pyst
http://www.stomped.com: Quake
http://www.quake2.com: Quake2
http://www.quakecafe.com: Quake Cafe
http://www.quakemania.com: Quake Mania
http://www.quakescape.com: Quake Scape
http://www.quakespy.com: Quake Spy
http://www.quakehole.com: Quakeholio
http://www.rpg-net.com: RPG Net
http://www.sanctuary.com: Sanctuary Woods
http://www.sega.com: Sega
http://www.segasages.com: Sega Sages
http://www.sega-saturn.com: Sega Saturn
http://www.segasoft.com: Sega Soft
http://www.seriousgamers.com: Serious Gamer's
http://www.shrikeforce.com: Shrike Force
http://www.sierra.com: Sierra
http://www.silicmdr.com: Silicon Commander
http://www.simflight.com: Sim Flight
http://www.smartgames.com: Smart Games
http://www.solitairecity.com: Solitaire City
http://www.sepc.sony.com: Sony Interactive
http://www.scea.sony.com: Sony Web Game
http://www.thespacebar.com: Space Bar
http://www.starfox64.com: Star Fox 64
http://www.stargeneral.com: Star General
http://www.starwarped.com: Star Warped
http://www.starleague.net: StarCraft StarLeague
http://www.stay-tooned.com: Stay Tooned
http://www.stuck-hints.com: Stuck Hints
http://www.takenoprisoners.com: Take No Prisoners
http://www.siteflight.com: The Site Flight
http://www.tombraider.com: Tomb Raider
http://www.ten.net: Total Entertainment Network
http://www.treasurequest.com: Treasure Quest
http://www.trivialpursuit.com: Trivial Pursuit
http://www.ultimaonline.com: Ultima
http://www.ultimate-games.com: Ultimate Games
http://www.ultravixen.com: Ultravixen
http://www.ugo.net: Unified Gamers Online
http://www.unrealnation.com: Unreal Nation
http://www.unreal.org: Unreal.org
http://www.upn.com: UPN
http://www.vgadvisor.com: Video Game Advisor
http://www.vge.com: Video Game Exchange
http://www.videogamelinks.com: Video Game Links
http://www.vglq.com: Video Game Liquidators
http://www.videogamespot.com: Video Game Spot
http://www.vgt.com: Video Game Time
http://www.vgyellowpages.com: Video Game YP
http://www.videogamers.com: Video Gamers.com
http://www.vgol.com: Video Games
http://www.video-source.com: Video Source
http://www.videotopia.com: Videotopia
http://www.vidgames.com: Vidgames
http://www.vipah.com: Vipah Interactive
http://www.vie.com: Virgin Interactive
http://www.voidpirates.com: Void Pirates
http://www.voodooextreme.com: Voodoo Extreme
http://www.warzone.com: War Zone
http://www.webfun.com: Web Fun
http://www.wingcommanderprophecy.com: Wing Commander
http://www,worms2.com: Worms
http://www.yoyo.com: YoYo
http://www.zone.com: Zone

İyazıyı okumaya başladığınızda kafanızda sırayla şu düşünceler belirecek: Burası online gaming sayfası ve burada Internet'te oynanan oyunlar nelerdir, nasıl yapılır, ne edilir gibi şeyler bulunur.

❑ Sanki bu ay biraz farklılık yapmışlar gibi.

❑ Bu yazıda online gaming falan yok gibi sanki.

Eh, maalesef yazarımız Gumba bazı nedenlerden dolayı köşesini hazırlayamadı kardeşlerim (hemen de havaya giriyorum ya). Ben de hazır boş bir yer bulmuşken kendi tecrübelerimden, bilgilerimden yararlanmanızı isteyerek (tabi canım tabi, takıl sen şimdilik) böyle ekstradan bir şeyler yazayım dedim. Dedim de iyi mi yaptım, kötü mü yaptım buna siz karar verirsiniz. İşte başladım bilem:

İki genç:

"-Olm la copa de la vida'nın mp3'unu buldum !

-Harbi mi lam ? Ben de bugün arkadaştan unforgiven II'yi alıcam .

-Bana da sallarsın bi ara hocam icq'dan tamam mı?

-Tabi olm ayıpsın..."

Eğer internet'e (buna bile gerek yok aslında ya, neyse) bağlı iseniz ve müziğe karşı çok çok az bir ilginiz olsa bile şöyle bir muhabbet yapmamış, görmemiş, duymamış, koklamamış (insaf, bu ay yüz tane yazı yazdık biraz saçmalama izni verin artık :)) olamazsınız. Evet, farketmiş olduğunuz üzere konumuz Mp3 (http://www.mp3.com) ve onun yeni yeni etrafa yayılmaya başlayan sözde "rakibi" Vqf.

Mp3, tahmin edebileceğiniz gibi bir müzik dosyası formatı. Açılımını ise Mpeg (Motion Pictures Expert Group) Layer 3 olarak yapabiliriz sanırım. Temel olarak çalışma mantığı ses verilerinin sıkıştırılmasına dayanan Mp3, Internet'te varlığını ilk olarak 2 sene öncesnde duyurmuştu. Bunun sayesinde artık insanlar müzik arşivlerini bilgisayarlarının dijital ortamlarında saklama olanağı bulmuşlardı. Bu dijital saklama daha önceden mümkün değildi de, Mp3 çıkınca mı yapılabilir hale geldi? Tabi ki hayır. Önceden de aynı şeyi yapabiliyorduk fakat ortada fazla yer kaplanması gibi "ufak" bir sorun vardı. Empeg leyırımız piyasaya çıkmadan önce biz yine (mesela) Audio CD'lerden harddiskimize (dolayısıyla disket, cd vb ye) kayıt yapabiliyorduk. Ama bu, başta belirttiğim gibi megabytelarımızı birer birer yutuveriyordu. Şöyle bir örnek verebilirim sanırım olayın daha iyi kavranabilmesi için: Diyelimki Audio CD'nizden 4 dakikalık bir şarkıyı bilgisayarınıza almak istiyorsunuz. Bunu babadan kalma, bildiğimiz yollarla yaparsanız (bu .wav formatında kaydedeceksiniz demektir) 4 dakikalık şarkıcığınız hard disk'inizde tamı tamına 40 mb küsür yer kaplayacaktır. Amaaa amaaaa Mp3 ne yapıyor efendim (acaip komisyon aldım hocam, ne siz sorun ne ben söliim)? Bu 40 mb'lık devasa boyutlardaki dosyayı kendi özel sıkıştırma yöntemleriyle 4 (yazıyla dört, four, quatre, quattro, vier, falan da filan anlayın artık) mb (yerine göre daha da az)'cık cûz'i boyuttaki bir dosyaya dönüştürmeyi başarabilmektedir. Olağanüstü değil mi? En azından ben ilk Mp3'ümü dinlediğimde bana öyle geldiğinden emin (aaaaaaaah ahh ;)) olabilirsiniz. Daha dün gibi hatırlıyorum (fırk)... Imperial March'ı almıştım bir arkadaştan Internet aracılığıyla ve heyecanlanaraktan WinAMP 1.0'ımı (şimdilerde şöyle bi 2.80 olmuştur heralde) çalıştırmıştım. Play tuşuna bastığımda kulaklarıma inanamamıştım. Stereo, 16 Bit ve 44100khz idi dinlediğim "dosya"nın özellikleri. Korkarak ne kadar yer kapladığına baktım ve halen yaşamakta olduğum şok daha da arttı: Gördüğüm rakam sadece 1.7 mb'ydı! O zaman bana süper olarak gelen Mp3 hala çekiciliğini kaybetmiş değil. Yalnız...

Evet yalnız dedim ve diğer paragrafa geçtim. Boğazınızda bi düğümlenme oldu dimi? Olmadı mı? Nası ya? Neyse efendim size çaktırmadan söylemeye çalıştığım gibi Mp3'ümüze yeni bir rakip çıktı yakın zamanda. Adı da Vqf (http://www.vqf.com)...İsmi bile salak ya görüyor musunuz sayın okucu? Vahşice "empeuch" demenin şehveti dudaklarımda, vqf senden hiçbir şey olmaz ne kadar kassan da. Manzumiyet bir yana, Vqf'e ve Vqf yandaşlarına çok sinir oluyorum arkadaşlar. Bu güruh, Mp3'ün gelişmesi için çalışmak yerine, tamamen belirli bir zümrenin (Yamaha - http://www.yamaha.com) tekelinde olan Vqf'e destek oluyorlar. Var mı ötesi yahu? Şimdi bu satıcıları bir kenara bırakalım ve vikuef hakkında biraz bilgilendirme mode'una geçelim. Şimdi bizim yiğidi öldürüp, hakkını da yemek gibi bir olayımız yok. O yüzden Vqf hazretlerinin olumlu taraflarını geçecek ve sırf kötü taraflarını ortaya çıkartacak değilim. Vqf'in Mp3'den daha kaliteli (buna inanmıyorum açıkcası) ve daha az yer kapladığı (bu doğru maalesef) gibi özellikleri yok değil. Fakat biraz önce de söylediğim gibi, Vqf Yamaha'nın bir ürünü ve o yüzden yok bilmem ne hakkı, encoding zart zurtu gibi bir sürü ıvır zıvır da dolayısıyla Yamaha'nın elinde. Zaten sayfanın bi yerlerinde bu iki formatı karşılaştıran bir tablo göreceksiniz, iyi yapmışım valla siz de iyi bakın, hakkını verin.

Vqf'in yeni teknoloji olması ve daha fazla ses kalitesi vaad etmesi onun pazardaki şansını bir hayli arttırdığı yadsınamaz bir gerçek. Fakat bu formatın dezavantajları da yok değil. Özellikle işlemci gücü konusunda. Her şeyin bir bedeli vardır deriz ya, Vqf'in de Mp3'den biraz daha kaliteli olmasının bedeli de Cpu'nuzu bayağı bi kullanması. Bu işlemci kullanma faktörü Vqf'le ilgli her şey de öne çıkıyor: Daha yavaş encoding, daha yavaş decoding (yani) ve güçlü bir bilgisayarınız yoksa daha yavaş bir listening (sabit bile olabilir öyle söyleyeyim). Mp3, 486 tabanlı bilgisayarlarda, düşük kalitede de olsa rahatça dinlenirken, Vqf bize bu -bir bakıma- konforu sağlamaktan uzak.

Yazılım konusuna gelince... Mp3 dinlemek için bütün dünyada (en azından Internet dünyasında) WinAMP (http://www.winamp.com) adlı, kendi branşında muhteşem bir program kullanılmakta. Fazla uzun diyemeyeceğimiz bir zaman süreci içersinde sürümü 1.0'lardan 1.92'lere kadar dayandı. WinAMP'ın bu kadar sevilmesinin ve yaygınlaşmasının temel sebeplerinden biri de çok iyi bir ara birime ve genişletilebiliteye (all rights reserved, copyright Can) sahip olması. Kıytırık Vqf'in ise tabi ki Yamaha'nın kalitesiz bir player'ı var işte. Artık sonlara doğru geldik gibi geliyor bana. Ben de yoruldum gibin zati, daha işlerim de var (dimi MeG bey?). Umarım mavra olduğu kadar yararlı bir yazı olmuştur. Saygılar, sevgiler...

☒Can"setAMP"Kantarcı
Set@antweb.aidata.com.tr

| | MP3: | VQ: |
|---|---|---|
| **Format adı:** | **MPEG (Motion Pictures Expert Group) Layer 3** | **Transform-domain Weighted Interleave Vector Quantization (kısaca TwinVQ** |
| **Format Bilgisi:** | **Ticari olmayan bir organizasyon tarafından geliştirildi. Teknoloji patent altında fakat geliştirirken bazı problemler çıkabiliyor. Belirli bir program standardı yok. Yazılım ücretsiz.** | **Ticari olarak geliştirildi fakat yazılım ücretsiz.** |
| **Dosya büyüklükleri:** | **128 kbps, 4 dakikalık bir dosya için 4mb.** | **96 kbps, 4 dakikalık bir dosya için 3mb'ın biraz üzeri. Kalite 128 kbps'lik bir Mp3'den daha iyi(ymiş).** |
| **Sıkıştırma oranı:** | **1:12** | **1:18** |
| **Sıkıştırma tekniği:** | **.WAV veya .RAW'dan MP3'e** | **.WAV veya RAW'dan VQF'e** |
| **İşlemci kullanımı:** | **Yaklaşık 20%** | **Yaklaşık 30%** |

# MAGIC
## The Gathering™

**BEŞİKTAŞ'TA...**

**KAMER'DE...**

**KAMER BİLGİSAYAR**

Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok.
No: 2/5 80690 Beşiktaş / Istanbul
Tel: 212.2600225 / 2603776
Fax: 212.2590791

DECKMASTER

# YOLUN sonu

## KUSMUK

Ne demiştik geçen ay. Sayfaları eleştirmekten bıktım artık, bundan sonra hedefim yazarlar demiştik. Geçen ay Mert Topçu'ya burda bir iki lafım olmuştu. Söylediklerimden biraz olsun ders olmuş olacak ki, artık "Mert'in Notu" şeklinde yayınlanan cheatlerin altına bir iki bişeyler yazıyor. Bence benim ne demek istediğimi tam olarak anlamış değil ama yine de buna da şükür diyelim ve gelelim Engin Abla karekterine. Bu Engin Abla denilen yazarın amacı nedir, niye kendine Engin Abla demektedir. Abla'dır madem niye adı Engin'dir, adı Engin'dir madem sıfatı niye Abla'dır, anlamış değilim. Sanırım bu ikilemden kendine prim yapmak isteyen şahsiyetsiz bir yazardan öte değildir. İnsanları buna merak ettirip, yazdığı saçmalıklardan gözleri uzaklaştırmak istemektedir. Buyrun eski yazılarına bir bakalım hep beraber. Dergi içi underground havanın yakalandığı o eski güzel günlere. Bütün yazılarda, diğer yazarlarla atışmalar, neşeli muhabbetler görüyorduk. Şimdi ise hep kasıntı, hep iç boşaltma, hep birilerine mesaj gönderme, hep can sıkıntısı, hep efkar. Ben baştan beri size bin kere söylemiyor muyum, bu insanlar sizin kasıntılarınız dinlemek zorunda değil diye. Bir kere olsun şurada söylenenleri ciddiye alıp da hareketlerinize bi çeki düzen verin bea. Sonra da bu saçmalıkları Engin Abla gibi ne idüğü belirsiz bir ismin sahte gizemi ardına saklanarak ört bas etmek güzel bi şey sorarım size ey dostlar. Yazdığı yazıları yani okuyucu mektuplarına verdiği cevapları eleştirecek durumda değilim. O kadar teknik bilgim yok. Ama umarım entel müsfettesi Zebani (dikat ediyor musunuz, artık Zebani adını kullanmıyor, kendi bile iğrendi sanırım iğrenilmesi gayet normal iğrenç kişiliğinden sonunda Polat Efendi) gibi saçma salak cevaplar vermiyordur da okuyucular bari o bilgilerden yararlanabiliyorlardır. Gerçi ismini Engin Abla koyan saşsiyetsiz zihniyet bu işlerden ne kadar anlıyordur o da ayrı bir merak konusu ama o konuda pek yorum yapmayayım. Sizler daha iyi biliyorsunuzdur kimin ne mal olduğunu (bilmiyorum mesaj yerine ulaştı mı?)...

☒Y.S.Y.

### Basketbola fena taktık ya da GAMESHOW NBA'sinde son durum

**MEG:** Basket oyunuyla göbek arasındaki imkansız diyalektiği çözerse bir ihtimal iyi oyuncu olma olasılığı var. Bilimsel gerçekler Meg ve türevleri göbekler için şöyle bir sonuca varıyor: Kazma.

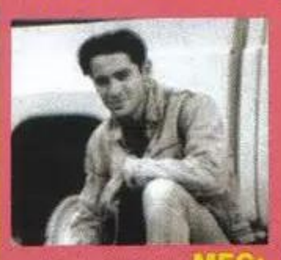
**Zebani:** Günün üçte ikisini bilgisayar karşısında geçiren ve her türlü yağı vücudunda barındıran bir kişinin basket oynamasını bir balığın bisiklete binmesine benzetirsek heralde ne demek istediğimizi anlarsınız.

**Timur:** Eee kendisi Amerikalı ya NBA'de oynuyor. Tüm servetimizi gözden çıkarmamıza rağmen bir türlü transfer edemedik. Zaten O da kazmaymış. İyi oldu.

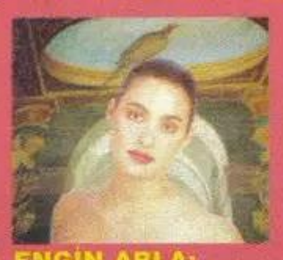
**Mert:** Sahada onla bunla kavga etmeyi bırakırsa basket oynayabilecek. Ayrıca bir basket oyununda "hadi beyler iyi savunma, onu bırak o benim" gibi 200 desibellik bir gürültü çıkarmasının sebebini ise bilimadamları hala çözemedi.

**Hüseyin:** Turnikesinin sonunda topu düz atmak varken, ani bir karar sonucu kendi etrafında 185 derece dönüp topu pota haricinde her yere atması ile her takımın rüya oyuncusu.

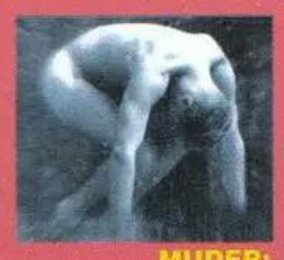
### HERKESİN ELİNDE BİR KİTAP! YOKSA ENTELLEKTÜEL Mİ OLDUK?



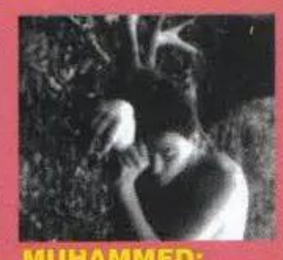
**MEG:** Tolkien diye anında kaptı fakat harbiden çocuk masalı çıktı, "Masallar". Kötü demeye yine de dili varmıyor.



**ENGİN ABLA:** "Erkek Olmanın Tehlikeleri"ni tuvalette gizli gizli okuyor. Tuvalet kağıdı olarak kullanmıyorsa tabi.



**MUDER:** Elinde küçük İskender'in "toplu şiirleri", Ankara sokaklarında yeni Cemil İpekçi bıyıklarıyla volta üstüne volta atıyor.



**MUHAMMED:** Borges'in "Düşsel Varlıklar" kitabını Random Encounter'lar da kullanmak için elinden düşürmüyor.

**OZGÜR:** Silahına veda etmiş olmanın derin üzüntüsü ile Ernest Hemingway'in "Silahlara Veda"sını okuyor.

**MERT:** Psikolojik sorunlarını en ucuz yoldan halletmek için Irvin D. Yalom'un "Nietzsche Ağladığında" yı ağlayarak okuyor.

**TİMUR:** Cebinde 5 cent yok ama elinde Bill Gates'in 148.99'luk "Para Kazanma Sanatı" var. Kitabı daha okumadı!!!

**BURÇAK:** İsmini okuyamadığımız bir Japon yazarın "Strateji Sanatı" nı okuyor. Bilemiyoruz ki nasıl okuyor?

**ZEBANİ:** Okuyacak Bilim Kurgu olmadığından Emil Petaja'nın "Alfa Cellatları"nı elinden düşürmüyor. "Galaksi Şeytanları" sırada.

**HÜSEYİN:** Kendisi gibi Turnike atan olup olmadığını öğrenmek için Larry Bird'ün "Basketbol Tarihi"ni umutsuzca didikliyor.

### "AMATÖR RUHUMUZU" KAYBETTİK

**EMİN,** eskiden her ay dergiden kazandığı milyonlarca Türk Lira'sını tek tek saymadan kasasına koymazdı. Şimdi ise milyonlarca doları elinin tersi ile itiyor, kasaya doğru tabii.

**MERT,** eskiden sık sık ya aşık olur ya da terkedilirdi. Bunun üzerine yazdığı oyun açıklamaları şiirlerden ve karmakarışık cümleierden geçiimez ve yazısından hiç birşey anlaşılmazdı. Şimdi ise oyunları "resmen" açıklamaya kalkıyor.

**ENGİN ABLA,** eskiden dergide yatar kalkar, sabahı gündüzü bilinmez, yazısını son ana bırakmış yazara geceyarısı klavye mi lazım oldu, sayfa yaparken uyuyan Emin'e çay mı lazım hemen yetişir, yetiştirirdi. Şimdi evli oldu, yani evi oldu. Dergide görene aşk olsun.

**ZEBANİ,** eskiden Amiga köşesinde saçmalardı. Kimse okumadığından zararı da yoktu dergiye. Şimdi ek çıkarıyo, saçmalamanında ötesinde birşey bu.

**TİMUR**, eskiden GameShow'un Internet Site'ını yapmak için yalvarırdı, şimdi "üstüne para versen yapmam" diyor, yapmıyor valla, netekim yapmadı.

### TOP 10 TÜRKİYE

1) MORTAL KOMBAT 4
2) STARCRAFT
3) FINAL FANTASY 7
4) ARMY MEN
5) BLACK DAHLIA
6) MIGHT AND MAGIC VI
7) WORLD CUP 98
8) THE X-FILES
9) SOLDIERS AT WAR
10) UNREAL

### TOP 10 U.S.A.

1) STARCRAFT
2) MIGHT & MAGIC VI
3) RISING LANDS
4) TEAM APACHE
5) FINAL FANTASY 7
6) FALL OUT
7) WORLD CUP 98
8) FORSAKEN
9) MORTAL KOMBAT 4
10) AGE OF EMPIRES.

### OUT

- Mavra Board ve www.gsmnet.com: Vakitsizlikten siteyle ilgilenemiyoruz, board'un da tadı kaçtı iyice (kaçıranlar utansın).
- Klima: Lanet olası klima bi gün yüzü göstermedi bize. O kadar para verdik, bozuldu. Out olmasa bile "out of order" olduğu kesin (bi çalışıyor bi bozuluyor da!)
- F1: Mclaren ve FIA bütün tadımızı alıyor. Yarışlar artık o kadar sıkıcı ki...
- Yaz tatili: Gidemiyoruz madem out olsun. Uzanamıyoruz madem mundar olsun.
- AOE: Her tatlı rüyanın bir sonu varmış :((( hiç bitmeyecek gibiydi ama bitti.

### IN

- Tatil: Vakti, parası ve havlusu olan soluğu denizde alıyor (maharetmiş gibi!)
- J.R.R Tolkien: Bırakın FRP'cileri, 7'den 70'e herkesin elinde. 6.45 yayınlarından "Masallar"ı da çıktı, duyduk duymadık demeyin.
- Geri Sayım: Önümüzdeki ay Dana'nın kuyruğu kopuyor. Gözlerinize inanamayacaksınız (Eylül'de derginizi ayırtmayı unutmayın eheuheuheuehuehue :P).
- Borsa: Kar, Tahvil, Senet, Lot, Prim, Tavan, Temettü, Para...para...para...
- Hazreti Klima: Dergide hava -10 derece. Artık çalışıyor da: In of order.

# Hayatınıza renk katacak birşeyler arıyorsanız...

# hepsi KAMERDE

MAGIC The Gathering

`all campaings`

STAR WARS™ CUSTOMIZABLE CARD GAME™

Jim Lee's C23

Ultra • PRO

DECK PROTECTOR

- ❑ HOLOGRAM PAGES
- ❑ CARD BOXES
- ❑ CARRY CASES
- ❑ ALBUMS

## ve daha fazlası

Ihlamurdere cad. Çelebioğlu sok. No: 2/5 (Hacıoğlu lahmacun karşısı) Beşiktaş/İSTANBUL

TEL: (0212) 260 0225 - 260 3776 FAX: (0212) 259 0791

# ESTERO COMPUTER

Biz Mükemmeliz !

Çünkü

Siz Buna Layıksınız.

Şimdi, Estero Computer

**Kampanya'da son noktayı koyuyor.**

Bizden Bilgisayar alan

1 Kişiye Opel Tigra

2 Kişiye 1 hafta Avrupa tatili

100'lerce hediye ve daha neler neler!

**Gelin, sınırsız ürün yelpazemizden ve cazip ödeme avantajlarımızdan siz de yararlanın.

**PII 266 MMX**

Asustek P2L97 Lx 233/366 ATX
Intel P2 266 CPU
3.2 Gb Hard Disk Fujitsu
15" Dijital Monitör
Atx kasa
Creative 32x CD Rom
Creative Sb16 PnP Ses kartı
64 Mb SDIMM Ram
Intel Agp Ekran Kartı
Diamond Monster 3DFx kartı
Windows 95/98
3.5" 1.44 Mb Floppy
Windows 95 Q Türkçe klavye
Mouse

**1299$**

***En Yeni Film'ler***

- Armageddon
- Cehennem Silahı 4
- Vahşi Şeyler
- Melekler Şehri

***En Yeni Oyunlar***

- Unreal
- Mortal Kombat 4
- SWAT 2
- Sensible 98

**Yurt çapında Bayilikler verilecektir.**

**Toptan CD Satışlarımız Başlamıştır.**

***Artık Hayatınızda Yeni Bir Sayfa Açılıyor***

*Tel:* 0.212. 561 26 90 Fax: 0.212. 501 49 71
*Adres:* Zeytinlik Mah. Türkçü Sk. Beyazlar Çapın pasajı 13/16 Bakırköy-İstanbul